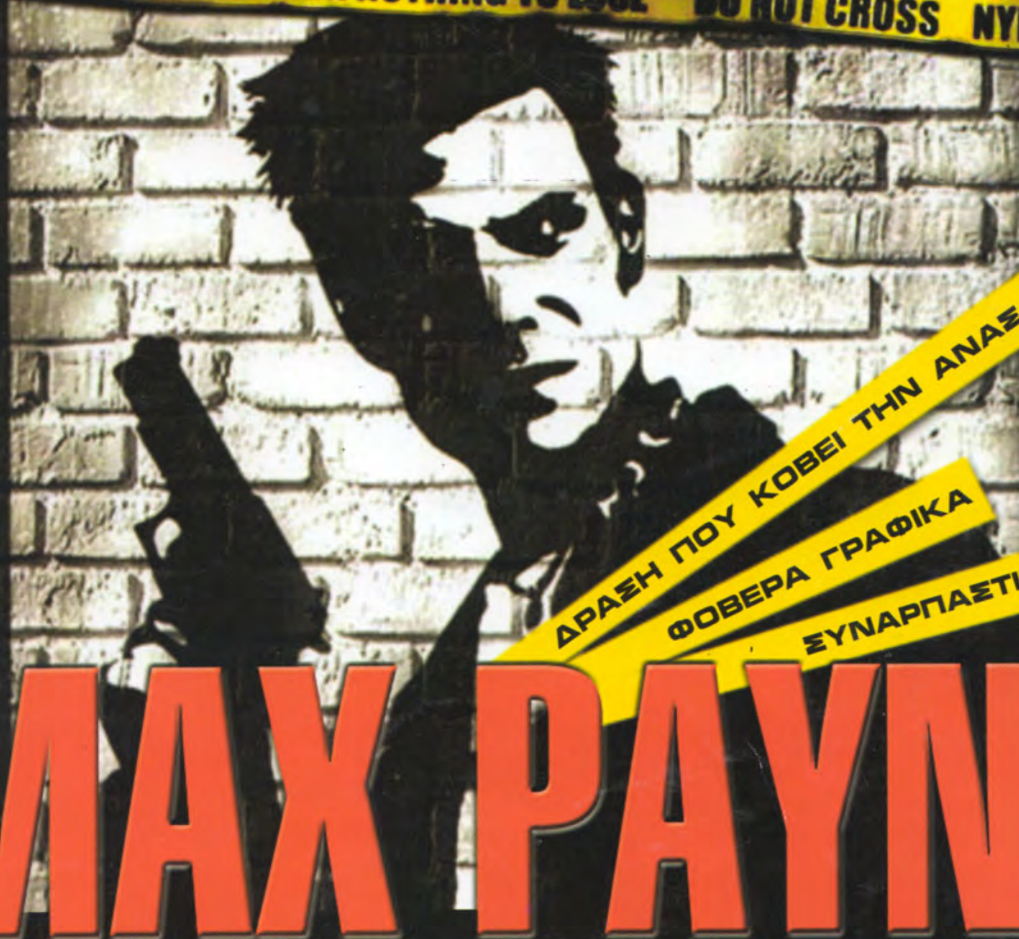
OFFICE XP: Η ΝΕΑ ΣΟΥΙΤΑ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΤΗΣ MICROSOFT

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

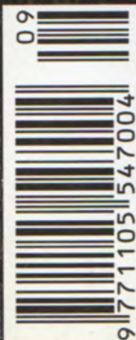
PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΟΣ 143 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.



MAX PAYNE
Ο ΕΚΔΙΚΗΤΗΣ!




ANACHRONOX


GANGSTERS 2


STEEL SOLDIERS


DIABLO 2 EXPANSION

Editorial

Με το ξεκίνημα της νέας σεζόν και την επιστροφή μου (μας) από τις... Γαίες της Επαγγελίας, σκέφτηκα να σας κλαφτώ λίγο για να σας κάνω να νιώσετε ακόμα πιο άσχημα, όπως δηλαδή συνηθίζω κάθε τέτοια καταραμένη (όπως ο όφις) εποχή του χρόνου. Επειδή, όμως, η επίδραση των διακοπών δεν έχει ακόμα περάσει, βαριέμαι και δεν σας γράφω τίποτα σχετικό. Μπαίνω κατευθείαν στο ζουμί.

Μιας και μιλάμε για ζουμιά, έχετε δει καθόλου το Max Payne; Απαιχτο - στην κυριολεξία δηλαδή, αφού δεν το έχω παίξει ακόμα. Είδα τους "μετρ" του είδους να το παίζουν (το παιχνίδι) για τις ανάγκες του review και, για να σας πω την αλήθεια, μπήκα και εγώ στον πειρασμό να κάτσω μπροστά στην οθόνη. Κρατήθηκα όμως για να μη γίνω ρεζίλι μπροστά τους, καθώς είμαι σίγουρος ότι θα περίμεναν σαν αρπακτικά πάνω από το κεφάλι μου ώστε να με γιουχάρουν στην πρώτη ευκαιρία. Και πρέπει να ξέρετε ότι στα action games είμαι εντελώς κουλός: Αν δεν συμπληρώσω τουλάχιστον 30 ώρες παιχνιδιού σε ένα συγκεκριμένο action, βλέπω το "Game Over" τρεις φορές το λεπτό (εντάξει, υπερβάλλω, ίσως είναι και τέσσερις...).

Ευτυχώς, δηλαδή, που ήρθε το expansion του Diablo II και το Anachronox και βρήκα δικαιολογία για να μην ασχοληθώ με τον Payne. Ιδίως το Anachronox φαίνεται ότι έχει τα φόντα να με κρατήσει για αρκετό καιρό απασχολημένο. Πρόκειται για ένα πρωτοποριακό παιχνίδι ("ένα καινούριο είδος", όπως το ονομάζει χαρακτηριστικά ο Adventurinakis) το οποίο, εκτός από πολύ καλό σενάριο και γραφικά, διαθέτει μπόλικο χιούμορ, ακόμα πιο... μπόλικη δράση και ένα ιδιαίτερο σύστημα μάχης.

Τέλος, όπως βέβαια θα παρατηρήσετε διαβάζοντας αυτό το τεύχος, υπάρχουν ορισμένες αλλαγές οι οποίες προέρχονται από τα πρώτα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων που έχουμε στα χέρια μας. Οι αλλαγές αυτές θα συνεχιστούν και στα επόμενα τεύχη, μέχρι να "εναρμονιστούμε" (θέλω να ελπίζω) με τις δικές σας απαιτήσεις.

Γιάννης Πατρίκος

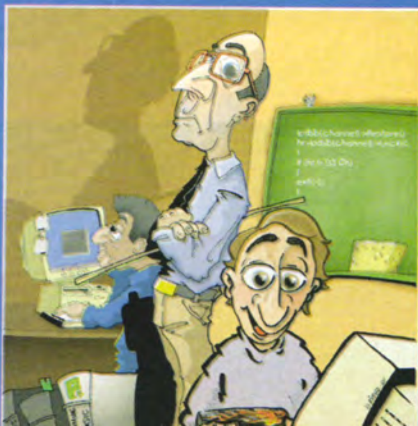
Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

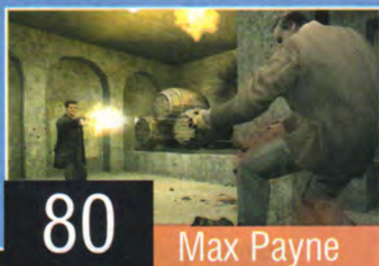
Θεματολογία







e-mail: pcmaster@compupress.gr





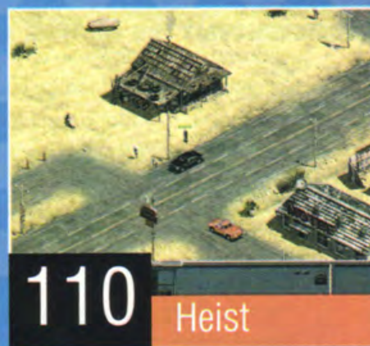






Game Club











PCmaster CD-ROM
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Θανάσης Αγγέλου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Θανάσης Αγγέλου, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Ηλίας Καφούρος, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Στάθης Λαμπρόπουλος, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Ορέστης Μανούσος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Γιάννης Τζίφης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Ν. Λαγός
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη, Κωνσταντίνα Παπαδέα
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Το καλοκαιράκι τελείωσε και άλλο ένα βαρύ, ανιαρό φθινόπωρο, φορτωμένο με άγχος και δουλειές, αρχίζει. Ευτυχώς που υπάρχει και το "PC Master", το οποίο μας δίνει λίγη παρηγοριά και ευχαρίστηση. Τι θα κάναμε, άραγε, χωρίς αυτό; Ας αφήσουμε, όμως, τις υπερβολές και ας προχωρήσουμε στην αναλυτική παρουσίαση των περιεχομένων του CD-ROM αυτού του μήνα.

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

Demos

ULTIMATE RIDE

Εταιρεία: *Imagineering*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, Direct 3D*

Το Unltimate Ride είναι μία μοναδική real time virtual εμπειρία που έχει να κάνει με τα γνωστά και τρομαχτικά roller coaster των λούνα παρκ. Σχεδιάστε, προσαρμόστε στις ανάγκες σας, τεστάρετε, κάνετε βόλτα και ολοκληρώστε αποστολές με την ποικιλία των ατραξιόν που θα βρείτε στα γνωστά πάρκα. Για την ακρίβεια, τώρα



έχετε ένα theme park όλο δικό σας και μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε εκεί μέσα. Φτιάξτε τη διαδρομή της ζωής σας και απολαύστε την 3D εμπειρία που σας χαρίζει το μοναδικό demo που σας προσφέρει το "PC Master" αυτού του μήνα. Ακόμα και οι νόμοι της φυσικής δεν μπορούν να σας αγγίξουν. Μπορείτε να βάλετε όσα loop θέλετε, αγγίζοντας επιτάχυνση G 7, και να ζήσετε διαδρομές που κανονικά θα σας σκότωναν. Μπορείτε να φτιάξετε όποιο "τρενάκι" θέλετε με έναν μεγάλο συνδυασμό περιβαλλόντων, backgrounds, χαρακτήρων και υποστυλωμάτων. Αφού σχεδιάσετε το σκηνικό, θα επιλέξετε την κάμερα με την οποία θα κάνετε τη βόλτα της ζωής σας. Εχετε τέσσερις επιλογές και τέσσερις διαφορετικές γωνίες. Αν θεωρείτε πως έχετε φτιάξει μία καλή διαδρομή, μπορείτε μέσω mail να τη στείλετε σε φίλους και γνωστούς, έτσι ώστε να κάτσουν πίσω και να ουρλιάξουν από τρόμο. Προσοχή, αν έχετε καρδιοπάθεια, μην το επιχειρήσετε.

TRAILERS

- Arcanum
- Casanova
- Half-Life: Blue Shift
- Hitchcock
- Inquisition

CD-CONQUEST: FRONTIER WARS

Εταιρεία: *Ubisoft*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, Direct 3D*

Το νέο διαστημικό strategy της Ubisoft υπόσχεται να κρατήσει το ενδιαφέρον σας σε πολύ ψηλά επίπεδα. Βρίσκεστε περίπου 200 χρόνια μετά το 2000. Μόλις έχετε ανακαλύψει τις "σκουληκότρυπες". Οχι, δεν είναι τρύπες όπου ζουν σκουλήκια. Πρόκειται για πύλες και δρόμους που ενώνουν τους γαλαξίες και τα ηλιακά συστήματα και σας επιτρέπουν να ταξιδεύετε



σε όλο το Σύμπαν. Βέβαια, εσείς δεν μπορείτε να προσανατολιστείτε ακόμα, έτσι αρχικός σκοπός είναι να μάθετε να καθοδηγείστε εκεί μέσα. Αποστολή σας, αν τη

SOLUTIONS

- Casanova

SCREENSHOTS

- Hitchcock
- Return to Castle Wolfenstein
- Runaway



δεχτείτε βέβαια, ως διοικητής του "Πολέμου των Συνόρων" είναι να εξερευνήσετε και να ασφαλίσετε όλους τους τομείς του γαλαξία προτού σας προλάβουν οι άλλοι. Νομίζετε πως είναι εύκολο; Ολοι θέλουν να πάρουν ένα μερίδιο, καθώς όποιος τα καταφέρει, θα είναι ο απόλυτος "γαλαξιάρχης". Τι πλανητάρχης και αηδίες. Εδώ έχετε να κατακτήσετε το γαλαξία. Θα τα καταφέρετε;

COLOBOT

Εταιρεία: *Epsitec*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, Direct 3D*

Ενα υβριδικό παιχνίδι που προσφέρει το "PC Master" αυτού του μήνα. Είστε ο επικεφαλής μίας διαστημικής αποστολής. Για την ακρίβεια είστε μόνος σας, καθώς τα υπόλοιπα μέλη της αποστολής δεν είναι άνθρωποι αλλά ρομπότ. Θα πρέπει μαζί με τους μηχανικούς βοηθούς σας να εξερευνήσετε και να αποικίσετε διάφορους άγνωστους πλανήτες. Τι είναι όμως αυτό που κάνει το παιχνίδι υβριδικό; Απλώς πρόκειται για έναν περίεργο συνδυασμό στρατηγικής και προγραμματισμού. Θα πρέπει μέσω αυτών των στοιχείων να βρείτε σε κάθε πλανήτη τις πρώτες ύλες και τις πηγές ενέργειας που χρειάζεστε για να επιβιώσετε. Οσο θα προχωρείτε στο παιχνίδι, θα κατασκευάζετε και θα προγραμματίζετε νέους τύπους ρομπότ που θα αποδειχθούν χρήσιμα στην αποστολή σας. Ισως θα πρέπει να σας αποκαλύψω πως κάθε πλανήτης που επισκέπτεστε, κατοικείται από πρωτόγονα είδη ζωής με μορφές εντόμων τα οποία και θα πρέπει να καταστρέψετε αν θέλετε να μείνετε ζωντανοί.

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους εξής drivers:

▸ **Ess Technology ES1688 Audio Driver:** Ο νέος ES 1688 audio driver τεχνολογίας ESS είναι συμβατός μόνο με Windows 95/98.

▸ **OPTi 82C931 Driver:** Ο πιο σύγχρονος driver για κάρτες ήχου, βασισμένες στο OPTi 82C931 plug-and-play. Ολοκληρώνει το audio controller chip που δουλεύει σε περιβάλλον Windows 95.

▸ **3com USB modem driver:** Οι drivers για το 3Com USB modem σε Windows 98.

▸ **Microsoft Sidewinter Game Controller Software:** Το λογισμικό του "υπερσύγχρονου" joystick της Microsoft, Sidewinder, για λειτουργικό σύστημα Windows 95.

THE CORPORATE MACHINE

Εταιρεία: *Stardock*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, Direct 3D*

Ιδού η μεγάλη ευκαιρία να κυριαρχήσετε στην παγκόσμια αγορά! Ακούει στο όνομα The Corporate Machine και σίγουρα θα σας συναρπάσει με το βάθος του gameplay. Οι πολυεθνικές βρίσκονται σε έναν συνεχή πόλεμο. Σχεδιάζουν, συνωμοτούν έτσι ώστε να καταστρέψουν τους αντιπάλους τους, ενώ οι μεγαλύτερες από αυτές προσπαθούν να πετύχουν παγκόσμια κυριαρχία. Ολοι προσπαθούν να αποκτήσουν όσο τον δυνατόν μεγαλύτερο μερίδιο της παγκόσμιας αγοράς, έτσι ώστε να μην εξαγοραστούν από τους αντιπάλους ή χρεοκοπήσουν.



Η "Εταιρική Μηχανή" είναι ένα real time economic strategy game, σχεδιασμένο στον πιο "άγριο" και αποτρόπαιο κόσμο που έχετε δει ποτέ... τον Συνεταιρικό Κόσμο! Κατασκευάστε την αυτοκρατορία σας, κυριαρχήστε στη βιομηχανία και ξεκλειδώστε την οικονομική τύχη σας. Απλώς καταπατήστε τους αντιπάλους και μη δείξετε έλεος για κανέναν. Τα παιδάκια στην Αφρική πεθαίνουν από πείνα ενώ εσείς καπνίζετε πούρα Αβάνας, πίνετε Dom Perignion και διαχειρίζεστε τρισεκατομμύρια για την πλάκα σας. The world is not enough for you! PC

EXTRAS

Προσοχή: *Τα "Quest for Glory 4 1/2" και "Adventure Game Studio" τρέχουν μέσω του Explorer και όχι από το interface.*

▸ **Quest for Glory 4 1/2:** Ενα εκπληκτικό ερασιτεχνικό fan game (full version), δημιουργημένο από φίλους της πασίγνωστης σειράς των Quest for Glory.

▸ **Counterstrike 1.1 & Half-Life 1.1.0.7 Patch:** Μας τα ζητήσατε και... ιδού! Εκπληρώνοντας την επιθυμία πολλών από εσάς, αυτόν το μήνα σάς προσφέρουμε την ολοκληρωμένη έκδοση 1.1 του Counterstrike, καθώς και το τελευταίο patch του Half-Life. Enjoy!

▸ **Trains Mania:** Εχουμε για εσάς demos από τρία προγράμματα χειρισμού και ελέγχου τρένων, τα Train Master, Train Dispatcher και Track Builder. Ελπίζουμε να σας αρέσουν!

▸ **Final Fantasy: The Movie:** Εδώ θα βρείτε το trailer της ταινίας, ώστε να είστε πανέτοιμοι για την προβολή της. Δείτε το και θα συμφωνήσετε μαζί μου πως είναι τουλάχιστον... εντυπωσιακό!

▸ **MP3 Kingdom:** Το γνωστό σας MP3 Kingdom επιστρέφει δριμύτερο αυτόν το μήνα με μερικά εκπληκτικά κομμάτια από το soundtrack του επερχόμενου ισπανικού adventure "Runaway" της Pendulo Studios.

▸ **Adventure Game Studio:** Ενα εξαιρετικά ενδιαφέρον πρόγραμμα κατασκευής adventure games, μαζί με πολλά παιχνίδια δημιουργημένα με αυτό, έχουμε για εσάς σε αυτό το τεύχος.

PATCHES

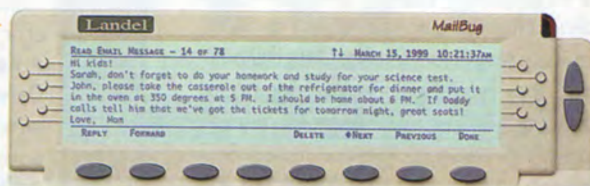
- Emperor: Battle for Dune Installation Fix
- e-Racer version 117
- Soldier of Fortune version 1.06 to 1.07
- Summoner V1.30
- Undying Texture Patch
- Z: Steel Soldiers version 1.30

E-MAIL FOREVER

LANDEL LT-301 MAILBUG
E-MAIL & INTERNET APPLIANCE

www.mailbug.com
info

Πολλοί άνθρωποι αναγνωρίζουν τα καλά του Internet, αλλά όχι και τα καλά των υπολογιστών. Δεν θέλουν να ασχολούνται με τίποτε παραπάνω στο Διαδίκτυο από τα βασικά, όπως το να τσεκάρουν τα mails τους. Αν λοιπόν ανήκετε στους ανθρώπους που θέλουν απλώς να στέλνουν και να λαμβάνουν mails, τότε το MailBug είναι ό,τι πιο κατάλληλο για εσάς. Η διαδικασία είναι απλή: Συνδέετε το MailBug στην πρίζα και στη γραμμή του τηλεφώνου, πατάτε το κουμπάκι με το οποίο το μηχάνημα καλεί ένα δωρεάν νούμερο (όταν πάρετε στα χέρια σας το μηχάνημα θα πρέπει να εγγραφείτε στο e-mail/Internet service της Landel Telecom, προκειμένου να σας δοθεί το νέο mail και η δωρεάν σύνδεση) και είστε έτοιμοι να διαβάσετε και να στείλετε την αλληλογραφία σας. Το "ταχυδρομικό παράσιτο" έχει 61 κυρίως πλήκτρα, οκτώ πλήκτρα λειτουργιών και 12 menu keys δίπλα από την LCD οθόνη του. Το μεγάλο πληκτρολόγιο βοηθάει στη γρήγορη και εύκολη πληκτρολόγηση. Η τιμή του ανέρχεται στα 100 δολάρια.





ΤΟ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ PC



CASIO CASSIOPEIA EM-500
COLOR POCKET PC

www.casio.com
info

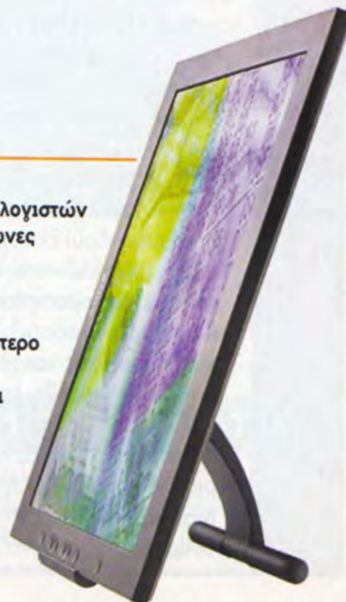
Το Cassiopeia EM-500 είναι ένας από τους μικρότερους έγχρωμους υπολογιστές που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή. Η μεγάλη διαφορά του EM-500 από τα προηγούμενα μοντέλα της σειράς (E-100, E-115) είναι ότι χρησιμοποιεί MultiMediaCard (MMC) memory επιπλέον της στάνταρ CompactFlash memory. Αυτή η αλλαγή γίνεται για να έχει το νέο Cassiopeia περισσότερο fun. Για παράδειγμα, με την προσθήκη της MMC, το pocket PC μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως φορητός MP3 player. Αυτή είναι μόνο μία από τις πολλές multimedia δυνατότητές του. Το άλλο στοιχείο που κάνει το EM-500 καταπληκτικό είναι η TFT οθόνη του. Δυνατός φωτισμός, πολλά χρώματα (για να γίνουμε πιο ακριβείς έχει 65.536 χρώματα) και γενικότερα η οθόνη "στέκεται" πολύ καλά, όταν παίζετε παιχνίδια ή βλέπετε video player clips που τρέχουν με τα σεβαστά 20 frames ανά δευτερόλεπτο. Προγραμματιζόμενα πλήκτρα, δυνατότητα λειτουργίας ως μηχανή ηχογράφησης και άλλα χαρακτηριστικά συνθέτουν το Cassiopeia EM-500, τον υπολογιστή που πάει παντού. Η τιμή του ανέρχεται στα 400 δολάρια.

ΟΘΟΝΗ ΓΙΑ ΛΙΓΟΥΣ

SONY SDM-N50PS
LCD MONITOR

www.sony.com
info

Η νέα οθόνη της Sony κυριολεκτικά σας μεταφέρει από τη "λίθινη εποχή" των υπολογιστών σε μία νέα, μακρινή από εμάς, εποχή. Το monitor είναι τόσο λεπτό, ώστε οι Ιάπωνες έχουν προνοήσει και έχουν τοποθετήσει σχισμές στο πίσω μέρος της, για να την κρεμάσετε με καρφάκια στον τοίχο ακριβώς όπως θα κρεμάγατε ένα κάδρο. Βέβαια, αν χρησιμοποιήσετε το stand για να την τοποθετήσετε πάνω στο γραφείο σας, έχετε ένα περισσότερο "παραδοσιακό" σύστημα. Οπως και αν τη στήσετε, θα χρειαστείτε το μικρότερο χώρο από οποιαδήποτε άλλη οθόνη του εμπορίου. Οι 15 ίντσες της μας προσφέρουν απόλυτη ποιότητα εικόνας, καθαρά γραφικά και ακριβή διαχωρισμό χρωμάτων, ενώ οι ρυθμίσεις της εικόνας γίνονται αυτόματα χωρίς να χρειαστεί να πατήσουμε τα συνήθη κουμπάκια των συνηθισμένων ταπεινών monitors. Με τη μέγιστη ανάλυση των 1.024x768 pixels, απλώς ικανοποιεί και τα πιο απαιτητικά γούστα. Το πάχος της SDM-N50PS είναι μόλις 0,5 ίντσες και χρησιμοποιεί μόνο ένα καλώδιο για όλες τις δουλειές (audio, video, power). Αποτελεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας όσον αφορά στα monitors και κοστίζει κάτι λιγότερο από 1.000 δολάρια.



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ

CELESTRON NEXSTAR 5

TELESCOPE

www.celestron.com

info

Αν είστε ερασιτέχνες αστρονόμοι ή θέλετε να ασχοληθείτε με τον μαγικό κόσμο του ουρανού, βρήκατε το καλύτερο εργαλείο γι' αυτή τη δουλειά. Το NexStar 5 συνδυάζει μοναδικές λειτουργίες με το διάσημο οπτικό σύστημα (Schmidt-Cassegrain) της Celestron, δίνοντας ένα δυνατό και παράλληλα εύκολο στη χρήση τηλεσκόπιο. Οι νέοι στο χώρο της αστρονομίας θα ενθουσιαστούν με τη λειτουργία Sky Tour, κατά την οποία το Nexstar βρίσκει αυτόματα τα περισσότερο ενδιαφέροντα αντικείμενα στον ουρανό και σας τα φέρνει πιο κοντά. Η database του τηλεσκόπιου αναγνωρίζει περισσότερα από 18.000 ουράνια σώματα και συμπεριλαμβάνει λίστες των θεαματικότερων από αυτά. Εντυπωσιακές είναι οι πληροφορίες που δίνονται για το backround και την απόσταση κάθε αστεριού. Το Nexstar 5 είναι ένα καταπληκτικό τηλεσκόπιο-βιβλιοθήκη που έχει ως μοναδικό μειονέκτημά του την υψηλή τιμή του. Σίγουρα αξίζει κάθε δραχμή που θα διαθέσετε για αυτό, αλλά απευθύνεται κυρίως σε ανθρώπους που ασχολούνται πολύ με το θέμα, καθώς κοστίζει 1.100 δολάρια.





ΒΡΕΙΤΕ ΤΟ ΔΡΟΜΟ ΣΑΣ

GARMIN ETREX

GPS

www.garmin.com

info

Πριν από μερικά χρόνια αν σας έλεγε κάποιος πως θα έχετε μία συσκευή που θα σας δείχνει το ακριβές σημείο του πλανήτη στο οποίο βρίσκεστε, μάλλον θα νομίζατε ότι μιλάει για εκατοντάδες χρόνια μπροστά. Κι όμως τέτοια gadgets είναι πραγματικότητα, με το eTrex να αποτελεί ένα από τα καλύτερα του είδους του. Αν δεν θέλετε να καταλήξετε όπως οι ήρωες του Blair Witch Project στην επόμενη εκδρομή σας στο δάσος, απλώς διαβάστε τη συνέχεια. Το eTrex, λοιπόν, έχει το μέγεθος κινητού τηλεφώνου και είναι από τα ευκολότερα στη χρήση GPS. Με το συγκεκριμένο αξεσουάρ έχετε επικοινωνία με περισσότερους από 12 δορυφόρους που θα γίνουν τα "μάτια" σας πάνω από τη Γη. Λόγω του μεγάλου αριθμού τους, δεν υπάρχει περίπτωση να μην μπορέσετε να εντοπίσετε έστω και έναν από αυτούς. Βέβαια, η επαφή με κάποιον δορυφόρο είναι δυνατή μόνο εάν βρίσκεστε στην ύπαιθρο, οπότε αν χαθείτε μέσα σε κάποια σπηλιά μάλλον θα πρέπει να ανακτήσετε επαφή με το Θεό, καθώς το eTrex δεν θα μπορεί να κάνει τίποτα. Ενα από τα εξέχοντα χαρακτηριστικά του είναι πως μπορεί να υπολογίσει τη μέση ωριαία ταχύτητά σας, έτσι ώστε να ξέρετε τον ακριβή χρόνο πεζοπορίας από ένα σημείο σε κάποιο άλλο. Η τιμή του είναι 140 δολάρια και κρίνεται από τα πιο προσιτά GPSs.

ΖΙΠΑΡΕΤΕ ΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

IOMEGA 31311 HIPZIP

DIGITAL AUDIO PLAYER

www.iomega.com

info

Η Iomega, η γνωστή εταιρεία παραγωγής των Iomega Zip drives, μπήκε στην αγορά των MP3 αποκαλύπτοντας έτσι όλες τις δυνάμεις της που περιορίζονταν ως τώρα στο χώρο παραγωγής περιφερειακών. Μέσα στο HipZip κλείστηκαν όλες οι τεχνολογίες που ανέπτυξε η Iomega τα τελευταία χρόνια και φτιάχτηκε ένα από τα περισσότερο λειτουργικά και φιλικά προς το χρήστη MP3 players. Ενα από τα ιδιαίτερα θετικά στοιχεία του HipZip είναι πως πρόκειται για έναν φορητό σκληρό δίσκο που διαβάζει PocketZip δισκάκια χωρητικότητας 40MB (40 λεπτά MP3 τραγουδιών ή 80 λεπτά σε WMA format), κάτι που του δίνει τη δυνατότητα γρήγορης αλλαγής δίσκων και τραγουδιών. Επίσης, το HipZip δεν λειτουργεί μόνο ως MP3 player αλλά, όπως προαναφέραμε, μπορεί να επεξεργαστεί και αρχεία WMA (Windows Media Audio). Ενας πραγματικά χρήσιμος και πρωτότυπος MP3 player που θα ενθουσιάσει με την ευχρηστία και την ποιότητά του. Η τιμή του αγγίζει τα 190 δολάρια.



Ο Σεπτέμβριος ήρθε και οι διακοπές τελειώνουν. Δυστυχώς, ως "PC Master", δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε άλλο γι' αυτό από το να σας παρουσιάσουμε για άλλη μία φορά τα νέα από το χώρο των τεχνολογιών και να σας αφήσουμε να ταξιδέψετε στον μαγικό κόσμο του Matrix...

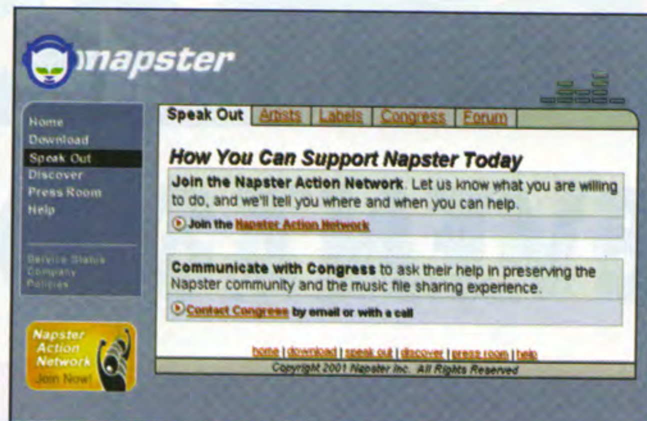
του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

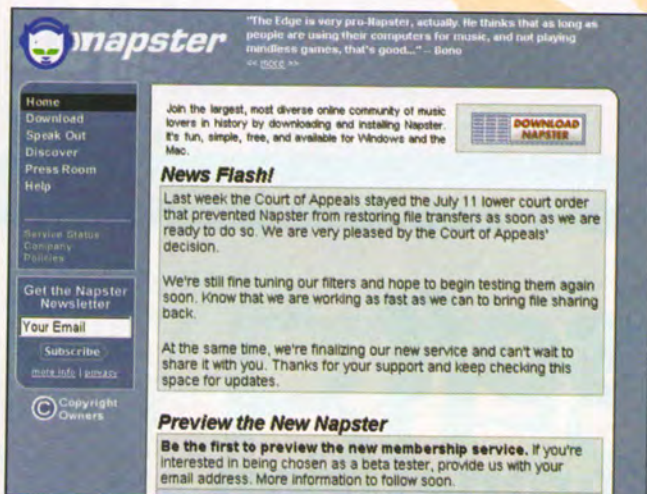
Napster: Συμφωνία με τον διάβολο

Καιρό είχαμε να ακούσουμε νέα από το χώρο της πρώην μουσικής κοινότητας ελεύθερης διακίνησης μουσικών κομματιών. Οπως έχουμε πει εκατομμύρια φορές και στο παρελθόν, το Napster, μετά τις αποφάσεις των δικαστηρίων και αφού απέτυχε να εφαρμόσει μέτρα που θα απέτρεπαν το downloading των 150.000 τραγουδιών που είχαν απαιτήσει οι δισκογραφικές, ήρθε σε συμφωνία με τους "κολοσσούς". Πλέον, οι άνθρωποι του Napster δουλεύουν πάνω στη συνδρομητική υπηρεσία, έτσι ώστε να συνεργάζονται με τις δισκογραφικές εταιρείες και να "προσφέρουν" μουσική με διαφορετικό τρόπο. Μέσα σε όλα τα κακά για εμάς νέα, βρίσκεται και κάτι καλό. Το ανώτατο δικαστήριο εξέδωσε μία τελευταία απόφαση, η οποία επιτρέπει στο Napster την ελεύθερη διακίνηση μουσικών κομματιών, υπό την προϋπόθεση βέβαια πως το σύστημα ασφαλείας και τα νέα φίλτρα που θα κρατούν ασφαλή τα "διαμάντια" των δισκογραφικών από τις δικές μας επιδρομές θα είναι 100% αξιόπιστα. Ετσι, δεν αποκλείεται μέσα στους επόμενους μήνες να δούμε ξανά την ελεύθερη μουσική κοινότητα, πετσοκομμένη κατά 150.000 τραγούδια. Πού οφείλεται όμως ο τίτλος "Συμφωνία με τον διάβολο"; Οι άνθρωποι του Napster είναι πλέον "μέλι-γάλα" με τους Metallica και Dr Dre. Θα θυμίσουμε πως αυτοί οι καλλιτέχνες ξεκίνησαν τις μηνύσεις και τις πρώτες επιθέσεις εναντίον της μουσικής κοινότητας και κατηγόρησαν ανοιχτά το Napster πως τους κλέβει τα τραγούδια. Η ανακοίνωση που εξέδωσαν τα μεγάλα κεφάλια της κοινότητας είναι απογοητευτική για τους νέους που, για λίγο, θεώρησαν το Napster ως αρχή μίας επανάστασης για ελεύθερη διακίνηση τραγουδιών. "Η συμφωνία με τους συγκεκριμένους καλλιτέχνες θα μας επιτρέψει να κάνουμε το Napster θετικό όχημα για τους καλλιτέχνες και τους οπαδούς τους. Το Napster θα μπορεί να διακινεί κάποια τραγούδια αυτών των καλλιτεχνών (Metallica, Dr Dre) με τις λαμπρές καριέρες"... Αν δεν είναι αυτό ξεπούλημα, τότε τι είναι; Οι "πωλητές" του Napster έχουν αρχίσει μία έρευνα ανά τον κόσμο, προσπαθώντας να βρουν όσο το δυνατόν περισσότερες δισκογραφικές εταιρείες και καλλιτέχνες, ώστε να τους συμπεριλάβουν στις λίστες των κομματιών που θα διατίθενται μέσα από την υπηρεσία. Ηδη έχουν κλειστεί συμφωνίες με κάποιες ευρωπαϊκές εταιρείες, οι οποίες και θα προσφέρουν εκατοντάδες τραγούδια. Οι μηχανικοί του Napster δουλεύουν σαν τρελοί, προσπαθώντας να κατασκευάσουν τη συνδρομητική υπηρεσία, και μας προτρέπουν να εγγραφούμε έτσι ώστε να είμαστε από τους πρώτους που θα δοκιμάσουν την beta έκδοση που θα είναι έτοιμη στο τέλος του καλοκαιριού. Τέλος, αξίζει να αναφερθούμε σε μία από τις τελευταίες ανακοινώσεις των ανθρώπων του Napster. Ζητούν την υποστήριξή μας, έτσι ώστε να συνεχιστεί η καλή δουλειά. "Εσείς είστε το Napster", είναι μία από τις χαρακτηριστικές δηλώσεις ανάμεσα σε προτροπές πως θα πρέπει να προστατέψουμε και να στηρίξουμε την υπηρεσία.



Το νέο σύνθημα του Napster για την κοινότητα των καλλιτεχνών είναι "Μουσικοί, ελέγξτε το πεπρωμένο σας", ενώ στη σελίδα http://artist.napster.com/advice/ προσφέρονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για τους μεμονωμένους καλλιτέχνες και τα συγκροτήματα που θα επιθυμούσαν να προσφέρουν τη δουλειά τους στη File Sharing Community. Οπως και να 'χει, το ερώτημα παραμένει: Με αυτά και τα άλλα, θα καταφέρει το Napster να συνεχίσει το μύθο του ή οι συμβιβασμοί είναι, τελικά, τόσο πολλοί ώστε η πάλαι ποτέ θρυλική υπηρεσία να περιέλθει σε αφάνεια και μαρασμό; Θα αγκαλιάσουν οι χρήστες τη νέα συνδρομητική υπηρεσία ή θα αναζητήσουν αλλού "πορτοκαλιές που κάνουν πορτοκάλια" χωρίς να ζητούν τίποτα ως αντάλλαγμα; Ο χρόνος θα δείξει...





Warcraft III: Reign of... delay

Στο τεύχος Ιουλίου 2001 υπήρχε ένα πολύ ωραίο τετρασέλιδο preview του Warcraft III. Ο συντάκτης του αφιερώματος είχε παρευρεθεί στην παρουσίαση που έκανε η CD-Media, η εταιρεία που θα φέρει το παιχνίδι στη χώρα μας, και όλοι με χαρά διαβάζαμε πως, επιτέλους, έπειτα από πολλές αναβολές, θα είχαμε το Warcraft στους σκληρούς δίσκους μας μέχρι το χειμώνα του 2001. Ελα, όμως, που η Blizzard έχει πεισμώσει και δεν λέει να βγάλει το παιχνίδι! Τόσα όνειρα και previews περιοδικών και ιστοσελίδων από όλο τον κόσμο πάνε χαμένα και ξεκινάμε πάλι από την αρχή. Τι έγινε όμως και έχουμε τη χιλιοστή διακοσιοστή δέκατη έκτη αναβολή; Στα γραφεία της Blizzard, λοιπόν, τον τελευταίο καιρό πλανιόταν η υποψία πως το Warcraft III: Reign of Chaos δεν πρόκειται να είναι έτοιμο μέχρι το τέλος του χρόνου. Σύμφωνα με εκ των έσω πληροφορίες (έχω έναν μπατζανάκη εκεί μέσα), οι άνθρωποι της Blizzard υπολογίζουν πως η νέα ημερομηνία έκδοσης θα είναι στην αρχή ή στο μέσο του επόμενου χρόνου. Σκοπός είναι βέβαια να μη θυσιαστεί η ποιότητα του παιχνιδιού εις βάρος των deadlines για την έκδοσή του. Η ομάδα που το ετοιμάζει, θέλει να φτιάξει το RTS του αιώνα και να επιτευχθεί η ανώτατη ποιότητα. Οι άνθρωποι της Blizzard, επίσης, τονίζουν πως αυτός ο extra χρόνος θα δώσει ένα ακόμη καλύτερο παιχνίδι από ό,τι περιμένουν όλοι. Το μόνο καλό της υπόθεσης είναι πως η beta έκδοση θα κυκλοφορήσει στο κοντινό μέλλον, πότε ακριβώς ουδείς γνωρίζει βέβαια. Κάθε λογικός άνθρωπος θα κάτσει να σκεφτεί, λοιπόν: Πώς είναι δυνατόν εμείς οι Ελληνες να είμαστε έτοιμοι μέσα σε τρία χρόνια για τους Ολυμπιακούς και οι Αμερικανοί να μην μπορούν εδώ και τόσα χρόνια να φτιάξουν ένα παιχνιδάκι; Βέβαια, θα μου πείτε πως οι άνθρωποι θέλουν να κάνουν κάτι

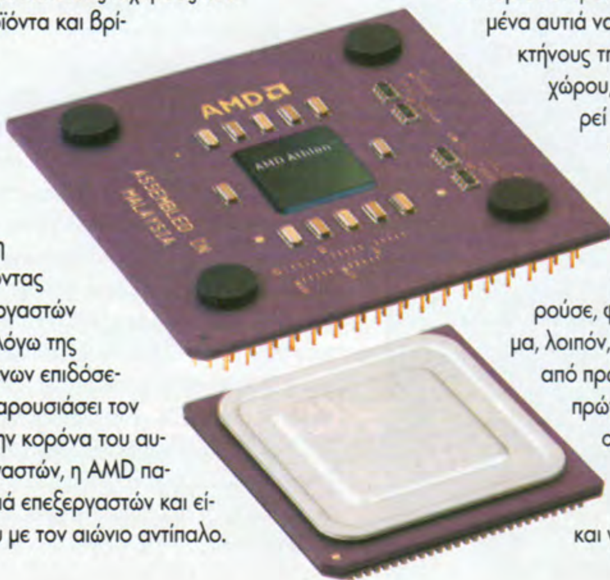


ξεχωριστό. Αυτό δεν δικαιολογεί όμως τέτοιες καθυστερήσεις. Μήπως λοιπόν το team που είναι υπεύθυνο για τον σχεδιασμό του Warcraft το έχει ρίξει στους καφέδες, στο τάβλι και στο καμάκι και έχει αφήσει τη δουλειά ή μήπως είναι άλλο ένα διαφημιστικό κόλπο (οι Αμερικανοί είναι "μανούλες" σε τέτοια θέματα), ώστε να δημιουργηθεί ένας μύθος πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού και να αυξηθεί η περιέργεια των gamers για το συγκεκριμένο προϊόν; Κανείς δεν μπορεί να μας δώσει απαντήσεις, δυστυχώς, εκτός από τα μεγάλα αφεντικά της Blizzard. Εμείς το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να γράψουμε καμιά εικοσαριά previews ακόμα και να περιμένουμε. Τα δισέγγονά μας, άραγε, θα προλάβουν να παίξουν το Warcraft III;

Ερχεται το ιππικό: Νέα γενιά Athlon καταφθάνει

Κάθε ειδικευμένη αγορά έχει κάποιους ισχυρούς που βγάζουν τα καλύτερα προϊόντα και βρίσκονται σε συνεχή πόλεμο. Αυτό, βέβαια, είναι καλό για εμάς τους καταναλωτές, καθώς αυτή η αντιπαλότητα μας δίνει συνεχώς καλύτερα προϊόντα.

Πριν από περίπου έναν χρόνο, η AMD τάραξε τα νερά παρουσιάζοντας τους Thunderbird, τη σειρά επεξεργαστών που οι περισσότεροι... αγάπησαν λόγω της φθηνής τιμής τους και των αυξημένων επιδόσεων. Ενώ, λοιπόν, η Intel, έχοντας παρουσιάσει τον Pentium 4, ελπίζει να ξαναπάρει την κορόνα του αυτοκράτορα στο χώρο των επεξεργαστών, η AMD παρουσιάζει τη δική της τέταρτη γενιά επεξεργαστών και είναι έτοιμη για μάχη μέχρι θανάτου με τον αιώνιο αντίπαλο.

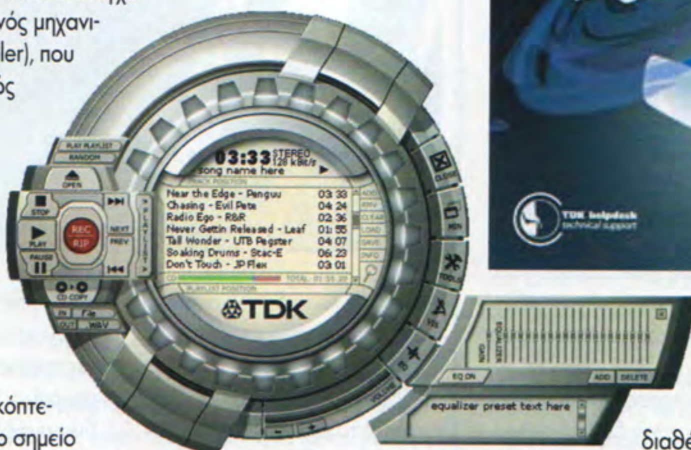


Οι περισσότεροι περιμένουν με ανοικτό το στόμα και σηκωμένα αυτιά να μάθουν τις επιδόσεις του νέου μικρού... κτήνους της AMD, αφού, ειδικά οι "υποψιασμένοι" του χώρου, γνωρίζουν πως ο Athlon που ήδη κυκλοφορεί αποδίδει καλύτερα στις περισσότερες ήδη υπάρχουσες εφαρμογές από ό,τι ο Pentium 4. Βλέποντας ότι πολλές εταιρείες ξεκίνησαν να κάνουν optimize τα προγράμματά τους ώστε να αξιοποιούν τις ταχύτητες του Pentium 4, η AMD δεν θα μπορούσε, φυσικά, να μείνει με δεμένα τα χέρια. Σύντομα, λοιπόν, πολύ σύντομα, θα μπορούμε να ξέρουμε από πρώτο χέρι τι αξίζει, τελικά, ο Athlon 4, αφού οι πρώτες εκδόσεις του Palomino -έτσι ονομάζεται ο νέος πυρήνας στον οποίο βασίζονται οι Athlon- παρουσιάστηκαν μόνο για notebooks... Μην παραπονιέστε, θα έρθουν και για εμάς καλύτερες ημέρες!

CyClone CD Writer... Τσίτα τα γκάζια

Πρόκειται για τη Ferrari των CD Writers, καθώς το CD-R/RW CyClone 24/10/40 της TDK είναι το πιο γρήγορο αντιγραφικό του πλανήτη. Η TDK, μία από τις κυρίαρχες εταιρείες στο χώρο των CD Writers, κάνει ένα βήμα μπροστά από τους ανταγωνιστές της και παρουσιάζει το νέο μοντέλο της. Το CyClone 24/10/40 χρησιμοποιεί την πιο πρόσφατη γενιά της τεχνολογίας BURN-Proof, η οποία αποτρέπει τα σφάλματα εγγραφής που οφείλονται στο λεγόμενο "buffer underun", δηλαδή στο "άδειασμα" του προσωρινού χώρου αποθήκευσης (buffer). Αυτό επιτυγχάνεται με τη βοήθεια ενός μηχανισμού ελέγχου (controller), που παρακολουθεί διαρκώς την κατάσταση του προσωρινού χώρου αποθήκευσης κατά τη διάρκεια της εγγραφής. Αν τα διαθέσιμα δεδομένα πέσουν κάτω από το 10% της συνολικής χωρητικότητας του buffer, η εγγραφή διακόπτεται ελεγχόμενα και στο σημείο διακοπής τοποθετείται ένας δείκτης. Μόλις εισέλθουν νέα δεδομένα, το laser τοποθετείται πάλι. Η συσκευή συγχρονίζει στο buffer τα δεδομένα που έχουν ήδη εγγραφεί με τα νέα και τοποθετεί το laser "πίσω" από τον τομέα που γράφτηκε τελευταίος. Η τεχνολογία BURN-Proof(tm) αποτρέπει επίσης το σενάριο που ισχύει συνήθως με όσα CD Writers δεν τη διαθέτουν, δηλαδή την πλήρη δέσμευση του υπολογιστή κατά την εγγραφή ενός compact disk, που δεν σας επιτρέπει να εκτελέσετε ταυτόχρονα άλλες εργασίες και να εκμεταλλευτείτε έτσι την ικανότητα "multi tasking" των σύγχρονων υπολογιστών. Αντίθετα, χάρη στην τεχνολογία αυτή, το PC σας θα είναι πλήρως λειτουργικό και διαθέσιμο για άλλες εφαρμογές όσο διαρκεί η διαδικασία της εγγραφής. Το αντιγραφικό της TDK επιτρέπει την εργασία παράλληλα με την αντιγραφή ενός CD-ROM, ακόμα και αν ο υπολογιστής σας δεν είναι από τα τελευταία μοντέλα.





Ας πούμε, όμως, δύο λόγια για την ταχύτητά του. Η τελική ταχύτητα, λοιπόν, αγγίζει τα 24x. Οταν λέμε τελική ταχύτητα, εννοούμε τη μέγιστη ταχύτητα εγγραφής, και 24x σημαίνει πως αντιγράφονται 6MB ανά δευτερόλεπτο. Ολα αυτά θα γίνουν πραγματικότητα αν χρησιμοποιήσετε την τεχνολογία εγγραφής Zone-CLV. Αν δοκιμάσετε την ίδια ταχύτητα με συμβατική εγγραφή CLV (Constant Linear Velocity - συνεχής γραμμική ταχύτητα), καταπονείται ιδιαίτερα τόσο το μέσο εγγραφής (το CD) όσο και κάποια τμήματα του hardware (μηχανισμός, LSI κ.λπ.). Αντίθετα, η τεχνολογία Zone-CLV χωρίζει την επιφάνεια του compact disk σε τρεις ζώνες, γράφοντας στα 16x στην εσωτερική ζώνη, στα 20x στην ενδιάμεση και στα 24x στην εξωτερική. Το νέο ευέλικτο σύστημα παρακολούθησης της ταχύτητας εγγραφής εξασφαλίζει βέλτιστη συμβατότητα μεταξύ CD Writer και compact disk καθ' όλη τη διάρκεια της εγγραφής και επιλέγει αυτόματα την κατάλληλη ταχύτητα. Το πακέτο του CyClone περιέχει το Nero 5.5, το Digital Mix Master, το πρόγραμμα εγγραφής InCD και τα γνωστά και μη αμελητέα "δωράκια" (rewritable CD-ROM και στυλό για compact disks). Το βασικότερο όλων, εκτός από τη μεγάλη ταχύτητα εγγραφής του recorder, είναι το γεγονός πως η TDK είναι μία αξιόπιστη εταιρεία.

Οπως υπόσχονται οι υπεύθυνοι της TDK, με το CyClone θα γράψετε αμέτρητα CD ταχύτατα και πάνω από όλα με αξιοπιστία, χωρίς το φόβο να καούν ή άλλα γνωστά προβλήματα.

Το βασικότερο όλων είναι ότι επιτέλους τώρα μπορείτε να κάνετε και άλλες εργασίες στο PC ενώ γράφετε. Μοναδικό!

Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN (BioWare)	RPG
2.	ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND (LucasArts)	ADVENTURE
3.	AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPANSION (Microsoft)	STRATEGY
4.	DIABLO II (Blizzard Entertainment)	ACTION
5.	GRAND PRIX 3 (Microprose)	SIMULATION
6.	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (Eidos)	STRATEGY
7.	FIFA 2001 (EA Sports)	SIMULATION
8.	HALF-LIFE (Sierra Studios)	ACTION
9.	THE LONGEST JOURNEY (Funcom)	ADVENTURE
10.	THE SIMS (Maxis)	STRATEGY

Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα είναι οι επιλογές των gamers που επισκέπτονται το gameweb.gr.

Star FM Rock: Δικτυωθείτε!



Από τον τίτλο καταλαβαίνετε πως θα μιλήσουμε για κάποιον ραδιοφωνικό σταθμό. Τι δουλειά όμως μπορεί να έχει μία παρουσίαση ραδιοφωνικού σταθμού σε ένα περιοδικό για υπολογιστές; Ο συγκεκριμένος σταθμός δεν έχει απολύτως καμία σχέση με τους υπόλοιπους, και αυτό διότι όσο και αν ψάξετε στα FM ή στα AM, δεν πρόκειται να τον βρείτε. Ο σταθμός ακούγεται αποκλειστικά από το Internet σε όλο τον πλανήτη. Στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.starfm.gr μπορεί κανείς να συντονιστεί με το νέο ραδιοφωνικό σταθμό και να ακούσει μοντέρνο και εναλλακτικό ροκ 24 ώρες το 24ωρο. Μόνο αυτό; Και βέβαια όχι. Η ιστοσελίδα δίνει τη δυνατότητα άμεσης ενημέρωσης για το τραγούδι που ακούγεται, τον καλλιτέχνη που το έγραψε και πολλές άλλες πληροφορίες. Επιπλέον, στην κεντρική σελίδα του site θα βρείτε πολλά νέα από το χώρο της μουσικής, του κινηματογράφου, του Hollywood και γενικότερα των show biz. Από το section Μουσική μπορείτε να κατεβάσετε τις μεγαλύτερες επιτυχίες της εποχής σε MP3. Δυστυχώς, όμως, η χαρά θα κρατήσει για λίγο, καθώς δεν βρίσκονται όλα τα κομμάτια αλλά μόνο το ρεφρέν από καθένα. Στο section Cinema, εκτός από όλα τα νέα για τον κινηματογράφο και το top5 που υπάρχει και στη μουσική, θα βρείτε πολλά αστεία videos που θα σας κάνουν να ξεκαρδιστείτε στα γέλια. Ο Star δεν παραλείπει να κάνει και κάποια δωράκια στους δικτυακούς ακροατές του. Desktop themes με μεγάλη ποικιλία για να κάνετε την επιφάνεια εργασίας πιο ζωντανή και postcards για ευχές με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο είναι κάποια από αυτά. Μπορείτε επίσης να ενημερώνεστε για όλους τους on-air διαγωνισμούς και τα happenings. Τέλος, καθώς ο Star είναι σταθμός της Θεσσαλονίκης, θα βρείτε έναν αναλυτικό οδηγό με τα μαγαζιά της πόλης, τα μέρη όπου μπορείτε να διασκεδάσετε και να περάσετε καλά. Οπως καταλαβαίνετε, η ποιότητα μετάδοσης λόγω της ιντερνετικής φύσης του σταθμού είναι άριστη. Ξεχάστε τα φυσήματα και τα παράσιτα. Αυτό, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα άμεσης ενημέρωσης για τον καλλιτέχνη και το τραγούδι που ακούγεται κάθε στιγμή, προσδίδει στο σταθμό στοιχεία που θα τον οδηγήσουν στην κορυφή των προτιμήσεων. Οι ακροατές θα έχουν την ευκαιρία να ακούν κάθε μέρα, από τις 15:00 έως τις 17:00, τα αγαπημένα τους τραγούδια, τα οποία και θα υποβάλλουν μέσω του site. Η νέα γενιά "ιντερνετοφώνου" είναι εδώ και αξίζει να την ακούσετε.

Διακοπές... σερφάροντας στο Internet!



Σεπτέμβριος και τα κεφάλια μέσα. Οι περισσότεροι από εμάς έχουμε εγκαταλείψει τα νησιά και τις παραλίες για το άγχος της πόλης. Του χρόνου πάλι διακοπές, και μέχρι τότε θα πρέπει να υποστούμε το κρύο, τις βροχές και το τσιμέντο. Μην τα βάφετε μαύρα, όμως. Υπάρχει ένα μέρος όπου οι διακοπές μπορούν να συνεχιστούν. Με πολλή φαντασία τουλάχιστον όλα γίνονται. Στη Σαντορίνη, λοιπόν, λειτουργεί Web cam που μεταδίδει στο Internet, κάθε 3 λεπτά, εικόνα της θέας της Καλντέρας. Λειτουργεί με εξαιρετική επιτυχία από τον Αύγουστο 2000, χειμώνα-καλοκαίρι, μέρα και νύχτα. Πρόσφατα εγκαταστάθηκε καινούρια Web cam, τελευταίας τεχνολογίας, που δίνει πολύ καλή ποιότητα χρωμάτων. Η Web cam της Σαντορίνης περιλαμβάνεται σε όλους τους καταλόγους στο Internet με Web cams εξωτερικού χώρου και είναι μία από τις ελάχιστες που υπάρχουν στην Ελλάδα. Η σελίδα που φιλοξενεί την εικόνα της Web cam της Σαντορίνης είναι η www.santorini.net/camera /caldera.htm και έχει μεγάλη καθημερινή επισκεψιμότητα από ολόκληρο τον κόσμο. Ετσι μπορείτε το χειμώνα, από τη ζεστασιά του σπιτιού σας, αφού έχετε στο φουλ το καλοριφέρ, να κάνετε ένα ταξιδάκι μέχρι το ηφαίστειο και να απολαύσετε τη μαγευτική θέα live. Αν δεν έχετε πάει στη Σαντορίνη, μπορείτε να κάνετε όνειρα και σχέδια για το επόμενο καλοκαίρι. Μέσα από το site θα βρείτε Web cams που λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο, σε όλα τα μαγευτικά μέρη του κόσμου. Ετσι, μπορείτε να κάνετε "ταξιδάκια" σε όλο τον κόσμο και, πάνω απ' όλα, δωρεάν. "Αγάπη, θες να πεταχτούμε μέχρι τη Χαβάη για καφέ ή προτιμάς Βενετία για μακαρονάδα;"

DISCOVER

A NEW DIMENSION

TO

WESTWOOD'S

DUNE™

Το Emperor Battle for Dune™ είναι το πρώτο τρισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής της Westwood. Αυτό το παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου θα προκαλέσει τις ικανότητες σας όπως κανένα άλλο παιχνίδι δεν έχει καταφέρει στο παρελθόν. Κάντε όλες τις επιλογές και να σχεδιάσετε τις εκστρατείες σας πριν αρχίσετε να παίζετε. Επιλέξτε τις περιοχές όπου θέλετε να πολεμήσετε και αναπτύξετε την δική σας στρατηγική για να κατακτήσετε το Dune. Το αναπτυγμένο AI έχει ως αποτέλεσμα η κάθε μάχη να είναι μοναδική, διασκεδαστική & προκλητική. Επιλέξτε από 3 μοναδικές πλευρές και 5 μικρότερους οίκους. Αποφασίστε με ποιούς θα συμμαχήσετε, καθώς ο κάθε οίκος θα σας ανοίξει συναρπαστικούς νέους τρόπους τυποποίησης του στρατού σας. Αγωνιστείτε ενάντια στον υπολογιστή ή επιλέξτε να παίξτε στο Internet έχοντας βοήθεια από τους φίλους σας.





Westwood STUDIOS

www.westwood.com





ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA

ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS

ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

flash

Το "σκουλήκι" SirCam έχει κάνει άνω κάτω τον κόσμο του Διαδικτύου. Μέχρι και τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν έχει βρεθεί κάποιος που να μπορεί να το σταματήσει. Τι κάνει αυτός ο ιός; Καταρχήν, μειώνει κατά πολύ την ταχύτητα των e-mail servers των εταιρειών. Αυτό θα μου πείτε δεν είναι και πολύ μεγάλο κακό. Αν λάβετε, όμως, κάποια στιγμή ένα mail που θα περιέχει τα μυστικά κάποιας πολυεθνικής, μην εκπλαγείτε καθόλου. Θα είναι πέρα για πέρα αληθινά και δουλειά του SirCam. Αυτός είναι και ο βασικότερος λόγος για τον οποίο όλοι αναζητούν τρόπο να τον σταματήσουν. Ανακαλύπτει και μοιράζει δεξιά και αριστερά όλα τα secure αρχεία των εταιρειών που έχει "μολύνει", με αποτέλεσμα όλοι να φοβούνται. Δεν είναι ακριβώς όπως η τελευταία απειλή (ο Love Bug), αλλά είναι εξίσου μολυσματικός. Για την ακρίβεια, το Antivirus Research Centre τον βαθμολόγησε με 4 στην κλίμακα 1-5 (ο βαθμός 5 είναι για τους πλέον καταστροφικούς ιούς). Αν βρείτε το mail σας φορτωμένο με χιλιάδες μηνύματα, κάποια από τα οποία έχουν attachments πολλών megabytes, θα πρέπει να ξέρετε πως πέσατε θύμα του SirCam. Βέβαια, το ίδιο θα πάθουν και όλοι όσοι είναι καταχωρισμένοι (οι ηλεκτρονικές διευθύνσεις τους) στην ατζέντα του προγράμματος που χρησιμοποιείτε για τα mails σας. Καλή τύχη!

T39m: Τεχνολογία πέρα απ' τα όρια

Το νέο κινητό τηλέφωνο της Ericsson απλώς τα έχει όλα. Μικρό, με άριστη ποιότητα κατασκευής και τεχνολογία που θα ζήλευε και η NASA, απευθύνεται σε ανθρώπους που έχουν αναγάγει τη χρήση του τηλεφώνου σε επιστήμη και ζητούν πολύ περισσότερα από την απλή, συνηθισμένη χρήση του κινητού. Οπως κάθε συσκευή που σέβεται τον εαυτό της, έτσι και το T39m έχει το δυνατό σημείο του. Ποιο είναι αυτό; Η ταχύτητα, που είναι και η μεγάλη δύναμή του. Πρόκειται για ένα tri-band κινητό που παρέχει διεθνή περιαγωγή μεταξύ συχνοτήτων GSM σε περισσότερες από 140 χώρες, σε πέντε ηπείρους. Επιπλέον, διαθέτει τεχνολογία Bluetooth, που επιτρέπει επικοινωνία μεταξύ συσκευών χωρίς καλώδια, τεχνολογία EMS για αποστολή μηνυμάτων εμπλουτισμένων με εικόνα και ήχο, αλλά και προηγμένες εφαρμογές Διαχείρισης Προσωπικών Δεδομένων (PIM).



Οπως προαναφέραμε, η ταχύτητα είναι η μεγάλη δύναμή του. Το T39m προσφέρει ταχύτητα 43,2 Kbps και υποστηρίζει GPRS (General Packet Radio Services), μία τεχνολογία μετάδοσης δεδομένων αντίστοιχη αυτής για τη μεταφορά δεδομένων μέσω Internet, επιτρέποντας ταχύτητες τόσο υψηλές όσο και το ταχύτερο modem της αγοράς. Το τηλέφωνο της Eicsson μπορεί να χρησιμοποιηθεί οπουδήποτε για ταχύτατη αναζήτηση e-mail, ενημέρωση ημερολογίου και άλλες υπηρεσίες WAP.

Μία μεγάλη καινοτομία είναι ότι μπορείτε να μένετε συνδεδεμένοι στο Δίκτυο ακόμα και αν έχετε εισερχόμενη κλήση, καθώς η σύνδεση δεν διακόπτεται. Οι υπέρυθρες και η τεχνολογία Bluetooth το καθιστούν κατάλληλο να συνδεθεί με άλλες συσκευές ή ηλεκτρονικούς υπολογιστές χωρίς καλώδια.

Ενα τέτοιο κινητό δεν θα μπορούσε να μη διαθέτει την τελευταία έκδοση WAP 1.2.1 browser επιτρέποντας γρήγορη και ασφαλή πρόσβαση σε όλες τις υπηρεσίες WAP. Οσον αφορά στο mail σας, το T39m εκπλήσσει καθώς διαθέτει inbox και outbox, δυνατότητα αποθήκευσης αρχείων, προώθησης μηνύματος και αυτόματης απάντησης. Σε συνεχή σύνδεση με e-mail server, το κινητό ενημερώνεται αυτόματα και μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι και 6 μηνύματα. Το εντυπωσιακό στοιχείο του T39m είναι πως λειτουργεί ακόμα και ως modem υψηλής ταχύτητας, που μπορεί να συνδέσει έναν φορητό υπολογιστή ή PDA με το Internet.

Η τελευταία τάση στην αποστολή μηνυμάτων υπαγορεύει "ζωντάνια" στα μηνύματα. Ετσι, η Ericsson ανέπτυξε την τεχνολογία EMS. Τι είναι αυτό, μαμά; Η συγκεκριμένη τεχνολογία επιτρέπει στο T39m να στέλνει εικόνες, ήχους και μελωδίες μαζί με το γραπτό μήνυμα. Αυτό δεν είναι τίποτα όμως μπροστά στο γεγονός πως η τεχνολογία EMS υποστηρίζεται από όλα τα δίκτυα κινητής τηλεφωνίας και είναι συμβατή με ΟΛΑ τα τηλέφωνα. Εκτός από τις τεχνολογικές καινοτομίες του, το συγκεκριμένο κινητό λειτουργεί άψογα ως organizer με ημερολόγιο, τηλεφωνικούς καταλόγους, ηλεκτρονικές διευθύνσεις κ.λπ.

Αν δεν εντυπωσιαστήκατε ακόμα, μάλλον θα πρέπει να αναφέρουμε το χρόνο αναμονής της μπαταρίας. Αν αφήσετε λοιπόν ανοιχτό το κινητό χωρίς να το χρησιμοποιείτε, η μπαταρία θα κρατήσει 300 ώρες, που μεταφράζεται σε 12 ολόκληρες μέρες, ενώ ο χρόνος ομιλίας αγγίζει τις 11 ώρες.

Θα ήταν προσβολή, βέβαια, αν ο σχεδιασμός του T39m δεν ήταν απλώς άψογος και εργονομικός. Το μοναδικό μειονέκτημά του είναι όμως σοβαρό. Η υπηρεσία EMS, από όλο τον κόσμο, δεν είναι διαθέσιμη στην Κίνα. Οπότε, να ξέρετε πως αν πάτε ποτέ από εκεί δεν έχει μηνυματάκια και ιστορίες.

Γενικότερα, το νέο κινητό της Ericsson είναι πολύ περισσότερα από ένα απλό κινητό. Αν βάλουμε μαζί όλες τις υπηρεσίες και τις προσφορές του, θα δούμε πως λειτουργεί σαν ημι-laptop, ημι-organizer και, βέβαια, full mobile phone. Από εκεί και πέρα, θα πρέπει να αναρωτηθείτε αν είστε έτοιμοι να κρατήσετε στα χέρια σας τέτοια τεχνολογία αιχμής.



Sim με τον Sid

Όλοι γνωρίζουν τον Sid Meier, έναν από τους μεγαλύτερους, αν όχι το μεγαλύτερο, σχεδιαστή και παραγωγό games. Στο παλμαρέ του υπάρχουν παιχνίδια στρατηγικής που όλοι έχουμε παίξει και αγαπήσει. Αυτή τη φορά, ο Sid επιστρέφει με κάτι τελείως διαφορετικό. Η ομάδα του, η Firaxis, ετοιμάζει μία simulation "εμπειρία" που θα μας τοποθετήσει στη θέση του σχεδιαστή και προέδρου του δικού μας γηπέδου golf. Το παιχνίδι θα δανείζεται πολλά στοιχεία από γνωστά παιχνίδια, όπως το Sim City. Αυτή τη στιγμή η ομάδα του Sid δουλεύει πυρετωδώς και πάνω σε άλλο ένα project. Το Civilization 3, λοιπόν, ετοιμάζεται παράλληλα με το Sim Golf, το οποίο απέσπασε τις καλύτερες κριτικές από την E3, ως ο πιο cool sport sim τίτλος. Ο Derek de la Fuente "στρίμωξε" τον Sid στη γωνία και του απέσπασε κάποιες χρήσιμες πληροφορίες τις οποίες μόνο οι αναγνώστες του "PCM" έχουν την ευκαιρία να μάθουν. Στην ερώτηση του Derek, λοιπόν, αναφορικά με το γεγονός πως με το Sim Golf αλλάζει η πορεία του Sid, τουλάχιστον σε ό,τι μας είχε συνηθίσει μέχρι τώρα, ο Sid απαντά πως πάντα του άρεσε να σχεδιάζει παιχνίδια που είναι διασκεδαστικά, είτε αυτά έχουν να κάνουν με ιστορία, είτε με πειρατές, είτε με γκολφ. Η ιδέα τού ήρθε όταν ξεφύλλιζε ένα περιοδικό σχετικό με το άθλημα και βρήκε έναν χάρτη που έδειχνε ένα γήπεδο με ρυάκια, λίμνες, λόφους και δέντρα. Γινόταν ένας διαγωνισμός όπου οι αναγνώστες θα έπρεπε να τοποθετήσουν τρεις τρύπες στα πιο ενδιαφέροντα σημεία του χάρτη, έτσι ώστε να προσφέρουν καλό παιχνίδι στον παίκτη. Τότε ήταν που του καρφώθηκε η ιδέα για ένα golf simulator. Οι περισσότεροι που ασχολούνται με το άθλημα είναι "σοβαροί" άνθρωποι και, κατά συνέπεια, και τα computer games που αφορούν σε αυτό είναι επίσης σοβαρά. Ποτέ κανείς δεν έκανε ένα fun game σχετικό με το γκολφ και ο Sid είναι ο πρώτος που το σκέφτηκε και το πραγματοποίησε. Χαρακτηριστικός είναι ο τρόπος σχεδιασμού, καθώς ο Sid "κλέβει" στοιχεία από άλλα παιχνίδια του και τα τοποθετεί στο νέο. Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα η ακριβής ημερομηνία κυκλοφορίας του παιχνιδιού, που λογικά θα είναι διαθέσιμο μέχρι το τέλος του χρόνου. Sid, φέρε το γκολφ στο λαό σου!





Samsung OMG: Πάρτε τα φώτα του!

Το ποντίκι, εκτός από απαραίτητο περιφερειακό, είναι και ένα gadget που θα πρέπει να είναι όμορφο, πρακτικό και, βέβαια, να κάνει τη δουλειά του καλά. Το Samsun OMG τα έχει όλα αυτά και συμφέρει. Τρομερή ακρίβεια και μεγάλη αντοχή είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του. Λειτουργεί με πρωτοποριακό οπτικό αισθητήρα και, βέβαια, πετά τη γνωστή "αρχαία" μπίλια στα σκουπίδια. Αυτό του δίνει τη δυνατότητα να είναι ιδιαίτερα ακριβές και καλό στη δουλειά του σε επιφάνειες και εκτός mouse pad. Ετσι, επιτρέπει απόλυτα σταθερές και ομαλές κινήσεις σε οποιαδήποτε επιφάνεια. Το ποντίκι διαθέτει, εκτός από τα δύο κλασικά πλήκτρα, ένα εργονομικό wheel για scrolling και zoom, ενώ χαρακτηριστικό της εργονομίας και του σχεδιασμού του είναι πως καταρρίπτει το αρχαίο πρόβλημα που έχουν όλα τα mouses και, γενικότερα, πολλές συσκευές: εξίσου σταθερή χρήση και από δεξιόχειρες και από αριστερόχειρες! Το μοντέρνο design και το μοναδικό πορτοκαλί φως του αισθητήρα, που φωτίζει την περιοχή σε κάθε "κλικ", εντυπωσιάζουν και σίγουρα το κάνουν να ξεχωρίζει. Θα το βρείτε σε δύο μοντέλα (OMG B 30 A, OMG I 30 A), διαφορετικών διαστάσεων το καθένα, έτσι ώστε να διαλέξετε ακριβώς αυτό που σας ταιριάζει.

Ποιος είπε, λοιπόν, ότι ένα mouse αρκεί να είναι λειτουργικό για να πληροί τις προϋποθέσεις αγοράς; Οπως και να το κάνουμε, ένα gadget που είναι "πρώτη μούρη" μέσα στο δωμάτιο ή στο γραφείο, πρέπει να είναι όμορφο και εντυπωσιακό. Το Samsung διαθέτει και τα δύο, σε συνδυασμό βέβαια με την πολύ καλή ποιότητα κατασκευής και λειτουργικότητας. Πάρτε το και εντυπωσιάστε τους όλους στη δουλειά, στο σπίτι, στη βόλτα... Telemarketing το κάναμε εδώ μέσα.



του Derek dela Fuente

FIGHTING LEGENDS

Maximum Charisma Studios

Αντιμετωπίστε 2.000 αντιπάλους

Το Fighting Legends πρόκειται να κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό και από πρώτη άποψη μοιάζει με ακόμη ένα παιχνίδι, στο οποίο ο παίκτης τρέχει διαρκώς σκοτώνοντας όποιον και ό,τι βρει στο πέρασμά του. Μιλήσαμε με τον παραγωγό του παιχνιδιού Dale Lullo, για να μάθουμε περισσότερα για την υπόθεση του τίτλου αυτού.

PC Master: *Ποιο είναι το σενάριο του παιχνιδιού; Είναι βασισμένο σε αποστολές;*

Dale Lullo: Η πλατφόρμα του Fighting Legends είναι γραμμική. Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για on-line game, που σημαίνει ότι είναι πολύ δύσκολο να βασιστεί σε μεμονωμένες αποστολές, αφού μιλάμε για 2.000 και πλέον παίκτες που παίζουν ταυτόχρονα. Ετσι, χωρίσαμε τον κόσμο του παιχνιδιού σε 128 ζώνες όπου εξελίσσονται οι "αποστολές".

PCM: *Πρόκειται, δηλαδή, για ένα παιχνίδι όπου συγκρούονται διαφορετικές φυλές; Ποιες είναι αυτές και σε τι διαφέρουν;*

D.L.: Υπάρχουν εννέα διαφορετικές φυλές χαρακτήρων. Η φυλή Wee, της οποίας τα μέλη είναι αυθεντίες στις πολεμικές τέχνες, οι Bone που είναι αθάνατοι, οι Arachin που μοιάζουν με μηχανικά έντομα, οι Human που αντιπροσωπεύουν την εξέλιξη της ανθρώπινης φυλής, οι Bio-Mecha που είναι αμφίβια υβρίδια ανθρώπου και μηχανής, οι BearKat που είναι κάτι μεταξύ γάτας και αρκούδας, οι Pyron, μία δαιμονική φυλή αφιερωμένη στη φωτιά, οι RIN που ζουν χρησιμοποιώντας μόνο το ξύλο και, τέλος, η φυλή M η οποία είναι αφοσιωμένη στο πνεύμα. Οι διαφορές μεταξύ των φυλών έγκεινται στην όψη, στον τρόπο που μάχονται και, φυσικά, στα χαρίσματα και στις αδυναμίες τους.

Το resource management είναι εμφανές στο παιχνίδι, αλλά όχι με τον κλασικό τρόπο των RTS games.

PCM: *Με ποιο κριτήριο επιλέχθηκε το πλήθος των φυλών; Εμφανίζονται όλες την ίδια στιγμή στο παιχνίδι ή όχι;*





D.L.: Στην ομάδα που κάναμε το development υπήρχε μία περίεργη σχέση με τον αριθμό τρία και τα πολλαπλάσιά του. Το εννέα προέκυψε κάπως έτσι, όπως και το ότι κάθε φυλή περιέχει από εννέα χαρακτήρες. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει όποιον από τους 81 χαρακτήρες επιθυμεί και, φυσικά, όλοι είναι διαθέσιμοι από την αρχή του παιχνιδιού.

PCM: *Πώς αναπτύσσεται κάθε φυλή; Υπάρχει resource management;*

D.L.: Οπως προανέφερα, ο παίκτης επιλέγει έναν χαρακτήρα που ανήκει σε κάποια φυλή. Ετσι, οι προσπάθειες καθενός επικεντρώνονται στην ανάπτυξη της φυλής όπου ανήκει ο χαρακτήρας του. Το στοιχείο του resource management είναι εμφανές στο παιχνίδι, αλλά όχι με τον κλασικό τρόπο που αυτό συμβαίνει στα RTS games. Εδώ απλώς δημιουργεί κάποιος μία βάση για τη φυλή του και η συλλογή των εφοδίων γίνεται σχεδόν αυτόματα, αφού ο παίκτης καθορίσει τι είδους εφόδια πρέπει να αναζητήσουν οι συνοδοί του χαρακτήρα του.

PCM: *Στο παιχνίδι εμφανίζεται και ο χαρακτήρας του ήρωα; Να υποθέσω ότι υπάρχουν και στοιχεία role playing στο Fighting Legends;*

D.L.: Ο χαρακτήρας κάθε παίκτη μπορεί να συνοδεύεται από τρεις αθάνατους στρατιώτες, οι οποίοι ακόμη και αν σκοτωθούν σε κάποια μάχη, επανέρχονται στη ζωή μόλις ο χαρακτήρας επιστρέψει στη βάση του. Εδώ πρέπει να σημειώσω ότι οι τρεις αυτοί ήρωες δεν είναι απαραίτητο να ανήκουν στην ίδια φυλή με το χαρακτήρα. Οσο για τα RPG στοιχεία, αυτά εντοπίζονται σε πολύ βασικές λειτουργίες όπως η διαρκής ανάπτυξη των δυνατοτήτων κάθε χαρακτήρα, η εξερεύνηση του κόσμου του παιχνιδιού και η συλλογική ανά φυλή εξέλιξη του σεναρίου.

PCM: *Ποια είναι τα κριτήρια για να φθάσει κάποιος παίκτης ως τη νίκη;*

D.L.: Ενα on-line game δεν τελειώνει ποτέ. Υπάρχει πάντα και συνεχίζεται ανεξάρτητα από το αν κάποιος παίκτης συμμετέχει ή όχι. Επομένως, δεν υπάρχει τελική νίκη. Το μόνο που υπάρχει είναι νικητής σε κάθε μάχη. Οσο περισσότερες μάχες έχει κερδίσει κάποιος τόσο πιο ισχυρός γίνεται και τόσο περισσότερα bonuses παίρνει όποιος κατορθώσει τελικά να νικήσει κάποιον πολύ ισχυρό.

PCM: *Χρησιμοποιείτε την κλασική "click & drag" μέθοδο στο gameplay;*

D.L.: Οχι. Θέλαμε από την αρχή να το αποφύγουμε και, τελικά, επιλέξαμε ένα στυλ χειρισμού που θυμίζει μάλλον FPS για να είναι εντονότερη η αίσθηση του παίκτη ότι συμμετέχει ενεργά στη μάχη.

PCM: Τέλος, θα ήθελα να μας μιλήσετε λίγο για τη MCS.

D.L.: Είμαστε μία εταιρεία που αποτελείται από ανθρώπους που ασχολούνται με τα games από αληθινό ενδιαφέρον. Δεν έχουμε αποσχιστεί από καμία μεγαλύτερη εταιρεία ούτε έχουμε σχέσεις με κάποια παραδοσιακή δύναμη του χώρου. Ακολουθούμε τη δική μας ανεξάρτητη πορεία και ελπίζουμε απλώς να φτιάχνουμε καλά games.

PRAETORIANS

Pyro Studios/Eidos Interactive

Strategy for ever

Τα τελευταία δύο χρόνια ένας από τους καλύτερους τίτλους που είδαμε ήταν το Commandos. Μας ήρθε από την Ισπανία και συγκεκριμένα από την Pyro Studios, η οποία αυτή την εποχή έχει έτοιμη και τη συνέχειά του, το Commandos II, ενώ με την ίδια ακριβώς νοοτροπία του συνδυασμού ιστορικών γεγονότων και ευχάριστης δράσης σχεδιάζει και το επόμενο RTS game της με τίτλο Praetorians.

Με την πρώτη ματιά διαπιστώνει κανείς ότι το Praetorians δείχνει παρόμοιο με τα Age Of Empires και το Shogun: Total War, κάτι όχι ιδιαίτερα κακό αν σκεφθούμε τη δημοτικότητα των παιχνιδιών αυτών! Δίνοντας, όμως, λίγο περισσότερη προσοχή φαίνεται ότι εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα αυθεντικό παιχνίδι στρατηγικής χωρίς άλλα ξένα στοιχεία, όπου το πλέον σημαντικό είναι η ορθή ανάλυση καταστάσεων, η εκτίμηση μελλοντικών εξελίξεων και η κατά το δυνατόν μεγαλύτερη εκμετάλλευση του περιβάλλοντος προς όφελος του παίκτη. Σύμφωνα με τους σχεδιαστές της Pyro, η μεγαλύτερη παγίδα στη δημιουργία παιχνιδιών στρατηγικής είναι οι ανεξέλεγκτες κάμερες που κάθε άλλο παρά διευκολύνουν τη γενική εποπτεία του χώρου από τον παίκτη, αντίθετα παρουσιάζουν μία συγκεχυμένη εικόνα. Ετσι, στο Praetorians θα υπάρχουν μόνο δύο διαθέσιμες κάμερες, η στρατηγική και η τακτική.

Το σενάριο του παιχνιδιού σάς τοποθετεί στο ρόλο ενός φιλόδοξου Ρωμαίου αξιωματούχου, ο οποίος χρησιμοποιεί πιστές σε αυτόν στρατιωτικές δυνάμεις για να εκθρονίσει τον αυτοκράτορα και να αναλάβει την εξουσία ο ίδιος. Καθώς πλησιάζει ο παίκτης προς την





εκθρόνιση του αυτοκράτορα, τα πράγματα δυσκολεύουν με αποκορύφωση τη στιγμή της σύγκρουσης με την επίλεκτη δύναμη του αυτοκράτορα, την πραιτοριανή φρουρά. "Θέλαμε να δώσουμε στον παίκτη την αίσθηση μιας πραγματικής μάχης των ρωμαϊκών χρόνων. Αυτό είναι άλλωστε το ζητούμενο σε κάθε RTS game. Η νίκη δεν εξαρτάται από την αριθμητική υπεροχή, αλλά από τη σύλληψη και την ορθή εκτέλεση έξυπνων στρατηγικών μεθόδων", μας είπε ο επικεφαλής των προγραμματιστών της Pyro, David Punset.

Στο παιχνίδι, βέβαια, εμφανίζονται και άλλοι ισχυροί λαοί του τότε γνωστού κόσμου, όπως οι Αιγύπτιοι και οι Γαλάτες, με τους οποίους ο παίκτης πρέπει να καθορίσει τις σχέσεις του, αφού ανάλογα με τους στόχους που επιθυμεί να επιτύχει, μία πιθανή συμμαχία μπορεί να είναι χρήσιμη. Οσο για τους Πραιτοριανούς, το πλήθος τους κυμαίνεται συνήθως από 500 έως 1.000, αν και σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού μπορεί να είναι μόνο 10! Γενικά, πάντως, οι άνθρωποι της Pyro θεώρησαν ανόητο να επιτραπεί η συγκέντρωση τεράστιων μονάδων σε μία τοποθεσία, αφού οι χάρτες του παιχνιδιού δεν είναι απέραντοι, αλλά ακόμη και αν αυτό συνέβαινε, θα μπορούσε κάποιος να τελειώσει το παιχνίδι πολύ εύκολα, αποκτώντας απλώς ισχυρή αριθμητική υπεροχή.

Πολύ σημαντικό ρόλο παίζουν και οι σχηματισμοί που δίνει κανείς στο στρατό του. Για παράδειγμα, ο γνωστός ρωμαϊκός σχηματισμός "χελώνας" είναι αποτελεσματικός απέναντι σε τοξότες, αλλά είναι επικίνδυνος γιατί απαιτεί πολύ χρόνο για να υλοποιηθεί και δεν είναι αποτελεσματικός ενάντια σε δυνάμεις ιππικού.

Σύμφωνα με τον υπάρχοντα σχεδιασμό, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 15 single player αποστολές και multiplayer mode που δεν είναι δύσκολο αλλά θα επικεντρώνεται κυρίως στη διασκέδαση του παίκτη. Γενικά, από όλα όσα είδαμε στο video που μας παρουσίασε η Pyro, θα υπάρχουν πολύ καλά γραφικά με ιδιαίτερα σημεία τις νυχτερινές αποστολές και τις πολυάριθμες πολεμικές μηχανές που θα έχει ο παίκτης στη διάθεσή του. Καλές εντυπώσεις αφή-



νει και η κίνηση των μονάδων που είναι αρκετά γρήγορη, ώστε να μπορεί κανείς να προσαρμόσει την τακτική του σε νέα δεδομένα.

Μένει, βέβαια, ακόμη ένας ολόκληρος χρόνος για να τελειώσει η παραγωγή του Praetorians και ελπίζουμε ότι η Pyro θα συνεχίσει την πολύ καλή παράδοσή της στα παιχνίδια στρατηγικής.



THE DRUID KING

Octagon Ent./Haemimont Games

Η Βουλγαρία αλλάζει τα RPGs;

Η Βουλγαρία ήταν μέχρι σήμερα μία χώρα που δεν φημιζόταν τουλάχιστον για την παραγωγή PC games. Κάποιοι μάλλον αποφάσισαν να αλλάξουν την κατάσταση αυτή, ιδρύοντας την Haemimont Games. Δημιουργώντας το The Druid King οι Βούλγαροι προγραμματιστές και designers έκαναν ένα βήμα μπροστά όσον αφορά στα role playing games, αφού ξέφυγαν από την κλασική νοοτροπία "καταστρέψτε τον εχθρό" και σε κάθε αποστολή του παιχνιδιού τοποθέτησαν διαφορετικούς στόχους για τον παίκτη. Φυσικά, κάτι τέτοιο κάθε άλλο παρά απλή υπόθεση είναι και αν προσθέσουμε και το γεγονός ότι ο κόσμος του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από τεράστιος, τότε σίγουρα δικαιολογούνται οι 15 μήνες που παρέμενε ο τίτλος στο στάδιο του development.



Το gameplay θυμίζει έντονα RTS και η εξέλιξη είναι αρκετά αργή.

Η υπόθεση του παιχνιδιού ξεκινάει με την επίκληση στους θεούς ενός άντρα που υποφέρει. Μία θεά ακούει την ικεσία του και αποφασίζει να τον βοηθήσει, παραβαίνοντας τη συνήθεια των θεών της Γαλατίας να μη βοηθούν τους πιστούς τους σε κάθε δυσκολία. Του χαρίζει, μάλιστα, υπερφυσικές δυνάμεις για να τις χρησιμοποιήσει για το καλό του έθνους του. Την ίδια στιγμή ολόκληρος ο γαλατικός λαός υποφέρει, οι εχθροί πολλαπλασιάζονται και το παραμικρό λάθος μπορεί να οδηγήσει στην καταστροφή της Γαλατίας. Καθώς το παιχνίδι προχωρεί, ο παίκτης μαθαίνει να χρησιμοποιεί τις δυνάμεις που κατέχει για να επηρεάζει τα γεγονότα και αυτό γίνεται χωρίς καμία υπόδειξη.



Στο παιχνίδι εμφανίζονται τέσσερις φυλές: οι Γαλάτες, οι μυστηριώδεις Δρυΐδες, οι βάρβαροι Τεύτονες και οι Ρωμαίοι, αν και ο παίκτης περιορίζεται μόνο μεταξύ Ρωμαίων και Γαλατών. Τα modes που υπάρχουν είναι δύο: adventure mode και strategic mode. Στο δεύτερο παίζετε εναντίον του υπολογιστή, εξασκώντας την τακτική και τη στρατηγική σας ικανότητα, ελέγχοντας μεγάλες μονάδες στρατιωτών και προσπαθώντας να κατακτήσετε νέα εδάφη και να εγκαταστήσετε εκεί τους στρατιώτες σας. Εδώ το gameplay θυμίζει έντονα RTS και η εξέλιξη είναι αρκετά αργή. Οσον αφορά τώρα στο adventure mode, εκεί έχετε υπό τον έλεγχό σας μία μικρή ομάδα παράτολμων αντρών που περιδιαβαίνουν στον κόσμο του παιχνιδιού την εποχή που οι συγκρούσεις μεταξύ του Καίσαρα και των δυνάμεων του Γαλάτη ηγέτη Vercicentorix κλιμακώνονταν. Στο mode αυτό το παιχνίδι είναι γεμάτο διλήμματα: Ποιον πρέπει να υποστηρίξετε; Θα προδώσετε τους χθεσινούς συμμάχους σας; Μήπως πρέπει να υπακούσετε σε όσα λένε οι μυστηριώδεις Δρυΐδες; Ή θα ξεκινήσετε μία παράτολμη μυστική επιχείρηση πίσω από τις γραμμές του εχθρού; Σε ολόκληρο το παιχνίδι θα αποφασίζετε για την επόμενη κίνησή σας, συλλέγοντας τα απαραίτητα στοιχεία και θα προσπαθείτε να αποκτήσετε ισχυρούς φίλους, ώστε να σας υποστηρίξουν σε μία δύσκολη κατάσταση.

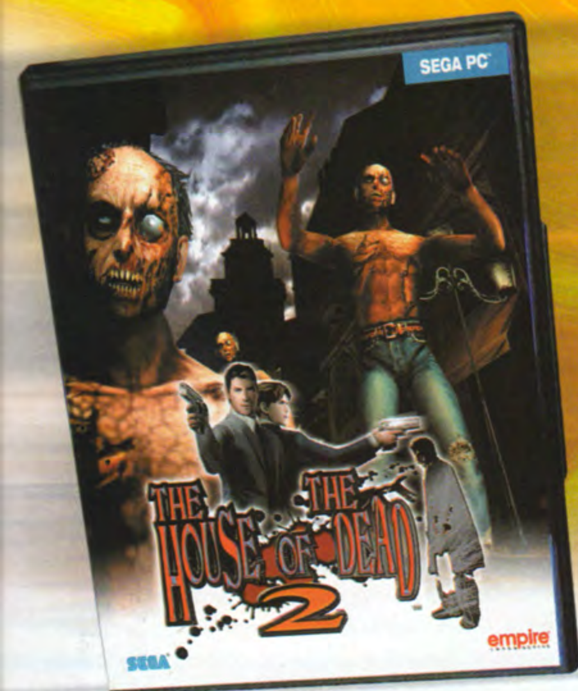
Το στοιχείο εκείνο που δίνει στο The Druid King όψη RPG είναι η ύπαρξη των ηρώων. Αν και μπορείτε να τους αποκλείσετε από το παιχνίδι σας, ορισμένες φορές είναι ιδιαίτερα χρήσιμοι, αφού π.χ. 10 άνδρες μαζί με έναν ήρωα μπορούν να εξοντώσουν μία αριθμητικά ανώτερη δύναμη. Φυσικά, οι σχεδιαστές του τίτλου προέβλεψαν την πιθανότητα να θέλετε να τα κάνετε όλα εύκολα και έτσι ένας ήρωας δεν μπορεί να συνοδεύει δύναμη μεγαλύτερη των 50 ατόμων. Οι ήρωες είναι θνητοί αλλά μπορούν να επανέλθουν στο παιχνίδι, εάν έχετε τους απαραίτητους πόντους για τις ευχές που τους φέρνουν ξανά στη ζωή. Αν αυτό δεν συμβαίνει, μπορείτε να πάρετε έναν καινούριο άπειρο ήρωα για να συνεχίσετε, με τη διαφορά ότι πρέπει να τον εκπαιδεύσετε από την αρχή!

Το πρόβλημα στον τίτλο αυτό είναι βέβαια ο περιορισμός στις δύο από τις τέσσερις ενεργούς φυλές. Γιατί να μην μπορεί κανείς να επιλέξει τους Τεύτονες, αφού αποτελούν ισάξιο τμήμα του παιχνιδιού και αγωνίζονται για τους δικούς τους στόχους; Επιπλέον, δεν υπάρχει η δυνατότητα να δημιουργήσουν οι παίκτες εξαρχής δικές τους στρατηγικές, αλλά περιορίζονται και πάλι στα options που προσφέρει η μηχανή του παιχνιδιού.





Οι HOT τίτλοι του καλοκαιριού από την DESPEC MULTIMEDIA!







Σχετικά με αυτό το θέμα, η απάντηση που πήραμε ήταν ότι "οι επιλογές στρατηγικής που υπάρχουν θεωρήθηκαν αρκετές για να καλύψουν κάθε πιθανή εξέλιξη στο παιχνίδι".

Το θετικό στοιχείο είναι ότι η νίκη δεν βασίζεται κατά το σύνηθες στην αριθμητική υπεροχή αλλά στο πώς κινείται κανείς στη μάχη και ποιος τον οδηγεί. Σύμφωνα με τον Gabriel Dobrev της Haemimont: "η βασική ιδέα είναι να γίνει ο παίκτης ο καλύτερος διοικητής στον κόσμο!".



YAGER

THQ/Yager

Το καλύτερο action της χρονιάς;

Ακόμη δεν είναι σίγουρο αν το εν λόγω παιχνίδι θα κυκλοφορήσει με τον τίτλο αυτό, ο οποίος στην ουσία είναι το όνομα της εταιρείας που κάνει το development. Κάτι τέτοιο μάλλον δεν θα συμβεί τελικά και λογικά θα αναζητηθεί ένα όνομα που να εκφράζει το περιεχόμενό του καλύτερα. Και μια και μιλήσαμε για το περιεχόμενό του, εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα κλασικό action game με γρήγορη και έντονη δράση, που καθηλώνει τον παίκτη. Η υπόθεση του παιχνιδιού εξελίσσεται στο Διάστημα στο μακρινό μέλλον.

Η ομάδα Yager αποτελείται από μία "παρέα" προγραμματιστών που για δική τους ευχαρίστηση είχαν φτιάξει κάποια μικρά projects. Φαίνεται, όμως, ότι αυτά ήταν αρκετά για να εντυπωσιάσουν την THQ, που τους ζήτησε να δημιουργήσουν ένα ολοκληρωμένο game για λογαριασμό της. Ετσι, άρχισε να σχεδιάζεται ο κώδικας του Yager-The Game, το οποίο θα βασίζεται σε όσα η ομάδα είχε σχεδιάσει μέχρι σήμερα σε συνδυασμό με νέες ιδέες και με τη βοήθεια πλέον του εξοπλισμού που τους παρέχει η THQ.



Στο σενάριο του παιχνιδιού ο παίκτης παίρνει το ρόλο του Magnus Tyne, ενός πιλότου μαχητικών διαστημικών σκαφών που εργάζεται για έναν οργανισμό ασφαλείας, ο οποίος έχει μπλεχτεί σε μία διαρκή ανταγωνιστική κόντρα με έναν αντίστοιχο οργανισμό αντίθετων συμφερόντων. Αν η πλοκή σάς φαίνεται γεμάτη κενά, συμβαίνει γιατί ο παραγωγός της Uwe Beneke δεν θέλησε να αποκαλύψει πολλά, αφού η PC version του παιχνιδιού θα κυκλοφορήσει σε περίπου ενάμιση χρόνο και είναι πιθανόν να αλλάξουν κάποια στοιχεία της δομής του σεναρίου.



Το gameplay του Yager, εάν τελικά ονομαστεί έτσι το παιχνίδι, θα θυμίζει κάτι από Wing Commander, θα έχετε δηλαδή υπό τον έλεγχό σας ένα αεροσκάφος και θα προσπαθείτε να επιτύχετε σε συγκεκριμένες αποστολές. Τα σχέδια της ομάδας λένε ότι ο τίτλος θα διαθέτει δύο gaming modes. Στο πρώτο απλώς θα μπορεί κανείς να πετάει με το σκάφος του, αντιμετωπίζοντας τυχαία εμπόδια στο δρόμο του, ενώ το δεύτερο θα διαθέτει 23 συγκεκριμένες αποστολές που πρέπει να εκτελεστούν. Βέβαια, υπάρχει η πρόθεση να μην είναι όλες οι αποστολές σχετικές με πτήσεις. Δύο από αυτές είναι, π.χ., η αποστολή όπου πρέπει να ξεφύγετε από τη φυλακή με τη βοήθεια της γυναίκας ενός συναδέλφου σας και εκείνη όπου αναλαμβάνετε την κατάληψη ενός πλοίου γεμάτου κρατουμένους.

Οπως είναι φυσικό, η δράση λαμβάνει χώρα σε πολλά μέρη, από ερημικά νησιά των ωκεανών μέχρι βιομηχανικές ζώνες και πόλεις χτισμένες σε μακρινούς πλανήτες. Με παρόμοιο τρόπο ποικίλλουν και οι αντίπαλοι που καλείται να αντιμετωπίσει ο παίκτης: από πειρατές μέχρι ηλεκτρονικά συστήματα ασφαλείας!

Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, θα έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε πολλούς διαφορετικούς τύπους σκαφών, τα οποία όμως αντίθετα με αυτό που γίνεται συνήθως σε τίτλους του είδους, δεν μπορείτε να μεταβάλλεται κατά βούληση και ανάλογα με τις ανάγκες σας. Καθένα τους έχει τις δικές του δυνατότητες και κυρίως το δικό του συγκεκριμένο οπλισμό. Οι παίκτες θα μπορούν να συλλέγουν ή να αγοράζουν όπλα και άλλου είδους εξοπλισμό, "ξοδεύοντας" πόντους που κερδίζουν από τις επιτυχημένες αποστολές τους.

Οι κάμερες του Yager θα είναι τρεις: μία μέσα από την καμπίνα πλοήγησης, μία από το πίσω μέρος του διαστημοπλοίου και μία σε τρίτο πρόσωπο για τον βασικό ήρωα. Σε πολλά σημεία της υπόθεσης ο παίκτης θα ενισχύεται από συμμάχους χωρίς όμως να έχει κάποιον έλεγχο στις κινήσεις τους, ενώ θα υπάρχει και η επιλογή slow-motion με την οποία θα μπορεί κανείς να καθυστερεί την εξέλιξη της δράσης (χρήσιμο σε αρχάριους παίκτες) ή την κίνηση των υπολοίπων πλην του εαυτού του (χρήσιμο σε δύσκολα σημεία του παιχνιδιού).

Η έκδοση για PC θα συνοδεύεται από κάποιο είδος multiplayer, χωρίς όμως αυτό να έχει καθοριστεί με σαφήνεια. Τα πράγματα για το Yager είναι ακόμη σε πολύ πρώιμο στάδιο, αλλά σίγουρα πρόκειται για ένα ιδιαίτερα ελπιδοφόρο project με υψηλής ποιότητας γραφικά και σταθερή τεχνητή νοημοσύνη που μπορεί να γίνει ένας από τους καλύτερους τίτλους της χρονιάς που θα έρθει.

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Για άλλη μία φορά είμαστε εδώ για να σας παρουσιάσουμε όλες τις αναμενόμενες κυκλοφορίες από το χώρο των adventures & RPGs. Αυτό το μήνα θα δώσουμε βαρύτητα στις παραγωγές της Wannadoo, που και πολλές αλλά και σημαντικές είναι.

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ...

Πιστεύω να σας άρεσε το review του Space Quest: The Lost Chapter. Μακάρι να φανεί στο προσκήνιο κάποια αντίστοιχη προσπάθεια. Διαπίστωσα τελικά ότι διασκεδάζω ακόμη πιο πολύ με τέτοια παιχνίδια παρά με τους σύγχρονους εμπορικούς τίτλους, που μπορεί να γυαλίζουν, να δείχνουν τέλειοι, αλλά όταν παίζεις καταλαβαίνεις ότι όσο καλοί και αν είναι, τους λείπει το συναίσθημα που ήταν διάχυτο σε όλα τα παλιά παιχνίδια της Sierra και της LucasArts. Βρείτε μου σημερινά αντίστοιχα των King's Quest 4 και του Loom και θα με κάνετε πραγματικά ευτυχή. Από όσα adventures είδα τελευταία, μόνο το The Longest Journey και το Amerzone μου έδωσαν ΛΙΓΟ από το συναίσθημα αυτό.

QUEST FOR GLORY... 4 1/2!

Ο αρχισυντάκτης μας μου υπέδειξε ένα ακόμη "fan" game. Πρόκειται για το Quest for Glory 4 1/2, το οποίο δημιουργήθηκε με την Adventure Game Studio game engine. Όσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση http://www.angelfire.com/emo/qfg/ και να κατεβάσετε το παιχνίδι σε πλήρη έκδοση (θα το βρείτε και στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του τεύχους, στα Extras). Εγώ, πάντως, ξεκίνησα να κατεβάζω το πρόγραμμα. Είναι 4 αρχεία συνολικού μεγέθους περίπου 20MB και, αν τελικά αξίζει, όπως λένε οι δημιουργοί του, στο τεύχος του Οκτωβρίου θα δείτε ένα review του. Πρόκειται για το αποτέλεσμα της συλλογικής δουλειάς πολλών και τελείως "άγνωστων" μεταξύ τους ανθρώπων, που ένωσαν τις δυνάμεις τους για το σκοπό αυτό.

Η ΩΡΑ ΤΟΥ... ΣΧΙΣΜΑΤΟΣ!

Στο γραφείο μου έχουν μαζευτεί αρκετοί τίτλοι, έτσι πρέπει τους επόμενους μήνες να κάνετε λίγη υπομονή και να ανεχθείτε 3-5 reviews σε κάθε τεύχος για να καταφέρω να τα παρουσιάσω όλα.

Ο πιο σημαντικός για μένα τίτλος κυκλοφόρησε στη χώρα μας λίγο πριν να κλείσει το παρόν τεύχος και, δυστυχώς, παρ' όλες τις προσπάθειες που κάναμε, δεν στάθηκε δυνατόν να τον παρουσιάσουμε, έτσι όπως εμείς τουλάχιστον θέλαμε. Ο λόγος για το εξαιρετικό Schizm: Mysterious Journey της LK Avalon, που κυκλοφορεί πλήρως εξελληνισμένο, στη χώρα μας φυσικά. Πρόκειται για ένα τρομερό sci-fi adventure, από τα καλύτερα adventure που θα δούμε τη χρονιά αυτή. Τελικά θα το παρουσιάσουμε στο επόμενο τεύχος, που αναμένεται να είναι ιδιαίτερα καυτό, καθώς θα έχει και τα reviews των expansions των Icewind Dale με τίτλο Heart Of Winter, καθώς και του Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn, δηλαδή του Throne Of Bhaal. Αν είμαστε καλά, θα παρουσιάσουμε και το adventure Gilbert Goodmate And The Mushroom Of Phungoria της Copyright Prelusion Inc.

GILBERT GOODMATE

Ας πούμε όμως δυο λόγια για το Gilbert Goodmate. Στο adventure αυτό, εσείς χειρίζεστε το νεαρό Gilbert που, παρακολουθώντας τον παππού του Abraham Goodmate να ποτίζει το ιερό μανιτάρι της πόλης Phungoria, του οποίου έχει αναλάβει τη φύλαξη, βλέπει κάποιον να τον ρίχνει αναίσθητο και να του το κλέβει. Τώρα ο παππούς σας αντιμετωπίζει το θάνατο και μόνο εσείς φαίνεται να πιστεύετε σε αυτόν και να μπορείτε να τον σώσετε. Για να γίνει όμως αυτό, πρέπει να βρείτε το κλεμμένο-χαμένο μανιτάρι και, φυσικά, να συλλάβετε και τον κλέφτη. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί πολύ ωραία καρτουνίστικα γραφικά και είναι αρκετά μεγάλο όσον αφορά στη δράση του. Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος.

ΑΠΟ ΤΗΝ DRUUNA ΣΤΟΥΣ... DRUIDS!

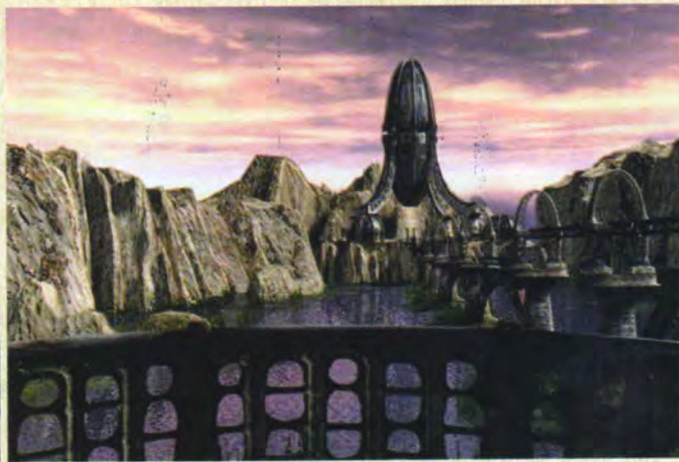
Από τη Microids περιμένουμε αυτή την εποχή το εξαιρετικό, απ' ό,τι δείχνει, Druuna. Αν το όνομα δεν σας λέει τίποτα, ας προχωρήσουμε με ένα μικρό puzzle. Σας αρέσουν τα κόμιξ; Μμμμ, ακόμη περιμένω απάντηση. Το όνομα Paolo Eleuteri Serpieri σας λέει τίποτα; Σε κάθε περίπτωση, ο Serpieri είναι από τους μεγαλύτερους δημιουργούς κόμιξ. Σε συνεργασία με το ιταλικό στούντιο Artematica μεταφέρουν στα PCs τον περιβόητο "Morbus Gravis" με την τρομερά προκλητική ηρωίδα του Druuna! Η υπερ-σεξουαλική ηρωίδα αναζητεί σε μία κατεστραμμένη πόλη ενός χαώδη κόσμου τον αγαπημένο της Schastar. Το trailer που έχω δει είναι πολύ εντυπωσιακό και γεμάτο από το χυμώδες κορμί της ηρωίδας, αλλά και από πολύ... αίμα. Δεν έχω καταλάβει αν πρόκειται για ένα





THE MYSTERY OF THE DRUIDS της CDV





SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY της LK Avalon

καθαρόαιμο adventure game ή κάποιου είδους action adventure, αλλά θα το μάθουμε σύντομα. Το παιχνίδι αρχικά ήταν να κυκλοφορήσει τον Απρίλιο αυτού του έτους, αλλά τελικά, αν όλα πάνε καλά, θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του Σεπτεμβρίου.

Εχω γράψει αρκετές φορές για το adventure The Mystery Of The Druids. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει πριν από τα Χριστούγεννα και προσωπικά διαισθάνομαι ότι πρόκειται για ένα πολύ καλό -έως εξαιρετικό- adventure, που ακολουθεί τα χνάρια της παλιάς καλής σχολής των adventure games. Το σεναριακό θέμα του είναι εξαιρετικό. Εσείς έχετε το ρόλο του Brent Halligan, ντετέκτιβ της Scotland Yard, και αναλαμβάνετε την υπόθεση μίας σειράς μακάβριων φόνων. Οι έρευνες σας οδηγούν στα ίχνη μίας οργάνωσης νέο-Δρυίδων, οι οποίοι φαίνεται ότι θυσιάζουν ανθρώπινες ζωές προκειμένου να επικαλεστούν σκοτεινά πνεύματα και δυνάμεις. Με σύμμαχό σας μία νεαρή επιστήμονα και με τη βοήθεια ενός ειδικού στα θέματα των Δρυίδων, θα ταξιδέψετε στο παρελθόν, καθώς εκεί βρίσκεται το κλειδί για τη λύση των προβλημάτων σας και τη σωτηρία του κόσμου. Είδα ένα γερμανικό demo του παιχνιδιού, όπου δυστυχώς δεν καταλάβαινα "γρι" από τις συνομιλίες. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά και πραγματικά το περιμένω με μεγάλη αγωνία. Το Mystery of the Druids θα κυκλοφορήσει από την CDV.

ΝΕΑ ADVENTURES - RPGS ΑΠΟ ΤΗΝ CDV

Από την CDV, επίσης, θα κυκλοφορήσουν και το Divine Divinity που είναι RPG, το Grom που είναι RPG/Action adventure και το Lula 3D, που επιμένουν ότι είναι adventure!

Στο Divine Divinity, στη μαγική εποχή του Rovellon, πολλά χρόνια πριν, το λεγόμενο Συμβούλιο των Επτά αυτοθυσιάστηκε για να σώσει τον κόσμο, σε μία επική μάχη εναντίον μίας ομάδας που συμμάχησε με την πλευρά της μαύρης μαγείας. Για να κρατήσουν αιώνια τη θύμηση της μοναδικής θυσίας τους δημιουργήθηκε η Divine Order. Δύο χιλιάδες χρόνια αργότερα, διάφορα σημάδια, όπως πόλεμοι, απληστία, εχθρότητα, δείχνουν ότι οι δυνάμεις της μαύρης μαγείας έχουν ξανασηκώσει κεφάλι και οι ακόλουθοί τους ετοιμάζονται να επιτεθούν για ακόμη μία φορά στη Rovellon. Οι προφητείες ενός σοφού μιλούν για τους σωτήρες των Seven Races. Το παιχνίδι διαθέτει πολλά πρωτότυπα στοιχεία. Ξεκινώντας, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στο δρόμο του Πολεμιστή, στο δρόμο του Μάγου και στο δρόμο του Σωτήρα. Ανάλογα με τις επιλογές σας μπορείτε να οδηγήσετε το παιχνίδι να λειτουργήσει είτε ως action RPG είτε ως κλασικό RPG! Το τελευταίο ακούγεται πραγματικά εντυπωσιακό και περιμένω με αγωνία να το δω στην πράξη. Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά λεπτομερή και το παιχνίδι περιέχει πάνω από 20.000 οθόνες! Περιλαμβάνει περίπου 100 skills, ένα νεωτεριστικό σύστημα ανάπτυξης χαρακτήρων. Ολα αυτά ακούγονται πολύ καλά, και επειδή έχω δει μερικά τμήματα της δράσης του, σας συνιστώ να το περιμένετε με πολλή αγωνία.

Το Grom είναι ένα Action RPG/Adventure (να δούμε τι άλλο θα ακούσουμε) και η ιστορία του εκτυλίσσεται το 1942, καθώς οι Ναζί ψάχνουν να βρουν τα ερείπια ενός πανάρχαιου πολιτισμού στο Θιβέτ, ενός πολιτισμού που, σύμφωνα με τους μύθους, είχε στην κατοχή του ένα τρομερό όπλο, το οποίο ήταν ικανό να καταστρέψει ολόκληρα έθνη. Είναι προφανές ότι, αν οι Γερμανοί βρουν πρώτοι το όπλο αυτό, τότε ο Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος θα τελειώσει με τη νίκη τους. Μόνο ένας μπορεί να τους σταματήσει, και αυτός είναι ο συνταγματάρχης Grom! Ο παίκτης, χειριζόμενος το συνταγματάρχη, πρέπει να βρει πρώτος τα ερείπια του μυθικού αυτού πολιτισμού και να τον προστατέψει από τους Γερμανούς. Το παιχνίδι στηρίζεται σε ένα ιδιόμορφο experience system και περιέχει real time μάχες. Αναμένεται με ενδιαφέρον, κυρίως λόγω του θεματικού background. Θα ήθελα να δω πώς έχουν φανταστεί αυτό τον μυθικό πολιτισμό στο Θιβέτ.

Τέλος, το Lula 3D θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του 2002, αλλά οι δικές μου πληροφορίες λένε ότι είναι ένα ιδιόμορφο 3D action game, που καμία σχέση δεν έχει με adventures, εκτός ίσως από την πρωταγωνίστριά του, που από μόνη της είναι τρομερό adventure, δηλαδή ένα θηλυκό που όσοι το βλέπουν πάνε κατευθείαν στο γιατρό για την καρδιά τους.

ΕΡΧΕΤΑΙ Η ΩΡΑ ΤΗΣ WANADOO!

Η εταιρεία που σιγά σιγά, και μάλλον αθόρυβα, εξελίσσεται σε Sierra της Ευρώπης, είναι η γαλλική Wanadoo. Εφτασε στα χέρια μου ένας κατάλογός της και τρελάθηκα. Σημειώστε λοιπόν τους παρακάτω τίτλους: Casanova (action adventure), The Insider (action adventure), Inquisition (action adventure), Hitchcock: The Final Cut (action adventure), Loch Ness (adventure), Paris 1313 (adventure), Opera Fatal (adventure), Genesys (adventure), Kama Sutra (adventure) και The Legend 2, η συνέχεια του The Legend of the Prophet and the Assasin. Από την ίδια εταιρεία έχουν κυκλοφορήσει και τα Dracula (adventure), Dracula 2 (adventure), Necronomicon: The Dawning Of Darkness (adventure), Louvre: The Final Curse (adventure) και, τέλος, The Legend Of The Prophet And The Assasin, που είναι επίσης adventure.

Από αυτά, έχουν έρθει στη χώρα μας και έχουμε παρουσιάσει ήδη στο περιοδικό μας, τα Dracula, Dracula 2, Necronomicon: The Dawn-

Adventure & RPGs update

ing of Darkness, Louvre: The Final Curse και το The Legend of the Prophet and the Assasin.

Δύο λόγια για τα υπόλοιπα τώρα:

▼ Το Paris 1313 είναι καθαρόαιμο adventure, αλλά δυστυχώς, αν και έχει κυκλοφορήσει στο εξωτερικό, δεν βλέπω να το φέρνει η εδώ αντιπροσωπία στην Ελλάδα, για άγνωστους σε μένα λόγους. Να αναφέρω μερικά στοιχεία για το παιχνίδι αυτό, μήπως και πειστεί η εδώ αντιπροσωπία να το φέρει: Η πρώτη μεγάλη έκπληξη είναι ότι, αν και πρόκειται για καθαρόαιμο adventure και όχι για RPG, έχει τρεις διαφορετικούς πρωταγωνιστές. Η ιστορία του χωρίζεται σε εννέα κεφάλαια. Κάθε χαρακτήρας "λειτουργεί" σε διαφορετικό κεφάλαιο και προωθεί την ιστορία στο επόμενο, όπου αναλαμβάνει άλλος χαρακτήρας. Οι πρωταγωνιστές ανήκουν σε διαφορετικές κοινωνικές τάξεις και αυτό δίνει ξεχωριστή γοητεία στην όλη δράση. Η μουσική του είναι εξαιρετική και δημιουργεί μεσαιωνική ατμόσφαιρα. Τα γραφικά κυμαίνονται από πάρα πολύ καλά έως εξαιρετικά και καλύπτουν πλήθος διαφορετικών χώρων. Οι γρίφοι του είναι πολλών και διαφορετικών ειδών. Το σενάριό του πολύ πλούσιο και με μεγάλο βάθος. Η βασική ιστορία που τελικά εξελίσσεται σε πολλαπλά επίπεδα έγκειται στο να βρεις τα χαμένα σχέδια ενός παράξενου μοντέρνου ρολογιού. Αν μ' ακούει κανείς... καλά θα κάνει να το φέρει στη χώρα μας!

▼ Το Genesys είναι ένα εξαιρετικό εκπαιδευτικό adventure, που σε μαθαίνει τα πάντα για την εξέλιξη του ανθρώπινου είδους και όχι μόνο. Το έχω στα χέρια μου, το έχω δει και, πιστέψτε με, είναι εξαιρετικό. Θα ενθουσιάσει όλους αυτούς που τους αρέσουν τέτοιου είδους παιχνίδια, που στο εξωτερικό πουλάνε πολύ καλά, αλλά εδώ στη χώρα μας... Θα το παρουσιάσουμε πάντως σε κάποιο από τα δύο προσεχή τεύχη, ίσως τελικά πάρει αυτό τη θέση του Gilbert Goodmate.

▼ Το Legend 2 το περιμένω με πραγματικά μεγάλη αγωνία. Το πρώτο παιχνίδι μου άρεσε πάρα πολύ, αν και ήταν κάπως μικρό, αλλά είχε πολλά καλά στοιχεία, καθώς επίσης εξαιρετικό σενάριο και χαρακτήρες. Θα δούμε όταν έρθει στη χώρα μας.

▼ Το Loch Ness είναι ένα adventure που υπόσχεται πολλά. Βρισκόμαστε στο 1932 και εσείς χειρίζεστε τον Αμερικανό ντετέκτιβ Alan W. Cameron, ενώ βρίσκεστε να ταξιδεύετε στο τρομερό Devil's Ridge Manor, βαθιά μέσα στη Σκωτία. Ο γιατρός-φυσικός Alistair McFarley, που είναι ο ιδιοκτήτης της περιοχής, έχει ζητήσει τη βοήθειά σας. Φυσικά, δεν θα δίνατε καμία σημασία στο αίτημά του αν στην αναφορά του δεν υπήρχαν στοιχεία που θα κέντριζαν το ενδιαφέρον σας. Αναφέρει διάφορα υπερφυσικά-μεταφυσικά φαινόμενα που συμβαίνουν στην περιοχή και έτσι αποφασίζετε να αφήσετε για λίγο διάστημα το Σικάγο και να επισκεφθείτε τη γη των προγόνων σας. Φτάνοντας, διαπιστώνετε ότι ο γιατρός έχει εξαφανιστεί. Αποφασίζετε να αναλάβετε δράση και σύντομα διαπιστώνετε ότι βρίσκεστε στο επίκεντρο μίας τρομερής συνωμοσίας. Το παιχνίδι περιέχει αρκετά στοιχεία action δράσης, "ελαφριάς" όμως μορφής, όπως τμήματα δράσης που πρέπει να ολοκληρωθούν με συγκεκριμένο χρονικό περιορισμό και λίγο "πιστολίδι".

▼ Το The Insider είναι δημιούργημα της Dramaera. Η εταιρεία έχει φτιάξει μία πρωτοποριακού χαρακτήρα system engine την οποία έχει ονομάσει Narrative Environment. Χρειάστηκαν δύο χρόνια περίπου για την ολοκλήρωσή της και η engine αυτή επιτρέπει στο χρήστη όχι απλώς να αναπτύσσει την προσωπικότητα του πρωταγωνιστή, αλλά να λειτουργεί ως "σκηνοθέτης" όλου του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα παράξενο είδος artificial intelligence, όπου αν συμβαίνουν όλα όσα ισχυρίζεται η εταιρεία, μιλάμε για ένα παιχνίδι που θα γράψει ιστορία. Ετσι, δεν θα έχουμε ένα "τυπικό και ευθύγραμμο" action adventure, αλλά ο χρήστης θα βρεθεί να ζει και να αναπνέει μέσα στο ίδιο το παιχνίδι, καθώς θα αναπτύσσει διάφορα χαρακτηριστικά του, ακόμη και αυτό καθεαυτό το ρόλο του στην ιστορία του παιχνιδιού! Ο κεντρικός χαρακτήρας είναι ο Simon, που έχει τα δικά του συναισθήματα, επιθυμίες και αντίληψη για το τι είναι καλό και κακό. Αυτό που είναι όμως βασικό, είναι το γεγονός ότι μπορεί να μαθαίνει και έτσι μπορεί και να αλλάζει! Η δράση εξελίσσεται στο 1920, στο Παρίσι και ξεκινώντας βρίσκετε έναν ετοιμοθάνατο άντρα. Θα σας αποκαλύψει ένα τρομερό μυστικό και η μόνη δυνατότητα για να σωθεί περνά μέσα από το να βρεθούν πέντε χαμένοι πίνακες τέχνης. Ο χρήστης χειρίζεται τέσσερα διαφορετικά είδη μαχών-όπλων: Ξιφασκία, τοξοβολία, πιστόλια και πέταγμα μαχαιριών. Περιμένω να δω το παιχνίδι αυτό, που υπόσχεται τόσο πολλά, και κυρίως θέλω να δω πώς η εταιρεία υλοποιεί στην πράξη όλα τα προαναφερόμενα.

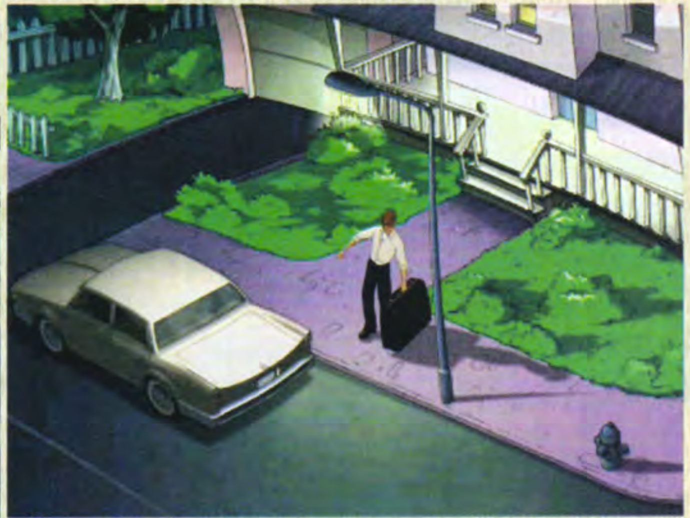
▼ Το Kama Sutra είναι δημιούργημα της εταιρείας Montadori New Media και έχει κυκλοφορήσει ήδη από το 1988, ενώ αναμένεται η αγγλική έκδοσή του. Πιστεύω να ξέρετε όλοι τι είναι το περίφημο Kama Sutra. Στη σανσκριτική γλώσσα, αυτές οι δύο λέξεις σημαίνουν "γνωμικά για τον έρωτα" και τα πρωτότυπα κείμενα έλκουν την καταγωγή τους από την αρχαία Ινδία. Δεν πρόκειται απλώς για έναν οδηγό που σε εισάγει στην τέχνη του έρωτα, αλλά έχει χρησιμοποιηθεί στις ιστορικές και ανθρωπολογικές έρευνες που έχουν γίνει, και εξακολου-





DRUUNA της Microids





RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE της Pendulo Studios

θούν να γίνονται, για την εποχή εκείνη. Οχι, δεν έχω τρελαθεί, αλλά αφού πρόκειται για τη δημιουργία ενός adventure βασισμένου πάνω στο Kama Sutra, εγώ τι φταίω; Μήπως δεν πρέπει να γράψω γι' αυτό;

Η ηρωίδα του παιχνιδιού είναι η Parva. Ενώ οδηγεί τη μηχανή της πέφτει πάνω σε έναν Ινδό gentleman, ο οποίος στην ταραχή του από το κτύπημα, σηκώνεται και φεύγει ξεχνώντας ένα δέμα που μετέφερε. Η Parva το μεταφέρει στο σπίτι της. Τηλεφωνεί στη φίλη της Lulu και καλεί αυτή και τον φίλο της για να περάσουν το απόγευμα. Τα υπόλοιπα λογοκρίνονται, μέχρι το σημείο όπου ένας Ινδός κλέφτης ορμά στο σπίτι και η Parva δραπετεύει την τελευταία στιγμή, ημίγυμνη. Θα γίνουν πολλά μέχρι να καταλήξει φυλακισμένη σε έναν ναό της θεάς Kali και επειδή η ιστορία τραβά σε μάκρος... σας λέω να είστε βέβαιοι ότι το Kama Sutra είναι ένα κανονικό από κάθε πλευρά adventure game. Φωτογραφίες από το παιχνίδι προς το παρόν δεν δημοσιεύονται για να μην "εξαφανιστεί" το τεύχος από τα περίπτερα για διάφορους λόγους...

Για το Hitchcock: The Final Cut, τι να πρωτοπώ; Το παιχνίδι μάγεψε στη φετινή E3 και προκαταβολικά τονίζω ότι πρόκειται για ένα ιδιόμορφο action/adventure game. Το παιχνίδι, όπως έχω ξαναγράψει, ετοιμάζεται από την Arxel Tribe σε συνεργασία με τη Universal Studios, η οποία έχει τα δικαιώματα των κινηματογραφικών ταινιών του μεγάλου δημιουργού. Το παιχνίδι θα βασίζεται σε στοιχεία από επτά διαφορετικές ταινίες του Hitchcock. Σύμφωνα με τον Benoit Rullier, που είναι ο project manager του Hitchcock: The Final Cut, εσείς χειρίζεστε τον Joseph Shamley, που είναι ένας -τι άλλο;- ιδιωτικός ντετέκτιβ. Πάνω απ' όλα όμως, έχει σημαντικές "ψυχικές" ικανότητες. Για όσους δεν είναι εξοικειωμένοι με τον όρο αυτό, να πω ότι πρόκειται για άτομα που όταν βρεθούν κοντά σε αντικείμενα που έχουν σχέση με ορισμένα δραματικά γεγονότα, βλέπουν διάφορα "φλάσμπακ", που έχουν σχέση με τα γεγονότα που αφορούν στο αντικείμενο αυτό. Ολα άρχισαν όταν οι γονείς του Joseph σκοτώθηκαν σε ένα αυτοκινητικό δυστύχημα περίπου 20 χρόνια πριν και ενώ αυτός ήταν ακόμη παιδί.

Στο παιχνίδι τώρα, ο "νομότυπος" βασιλιάς των ναρκωτικών Robert O. Marvin-Jordan παίρνει την απόφαση να γυρίσει μία ιδιωτική ταινία μέσα στην ίδια του την έπαυλη, στο Bellagio Bay. Ξαφνικά, ολόκληρο το συνεργείο εξαφανίζεται και καλείστε εσείς, δηλαδή ο Joseph Shamley, να λύσετε το μυστήριο που έχει δημιουργηθεί. Ολη η κίνηση της "κάμερας" μέσω της οποίας βλέπετε το παιχνίδι, είναι καθαρά χιτσκοκική, δηλαδή θα γεννά αγωνία, μυστήριο και φόβο.

ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ ARCANUM!

Εχω στα χέρια μου μία preview κόπια του Arcanum! Ναι, διαβάζετε σωστά. Εγκατέστησα το παιχνίδι και δείχνει να λειτουργεί κανονικά. Λίγο που το είδα, έπαθα πλάκα. Απλώς σας ενημερώνω ότι μπορείτε να παίξετε είτε με real time σύστημα μαχών, είτε με fast turn based σύστημα μαχών, είτε με κανονικό turn based σύστημα μαχών. Δηλαδή, έχει το τελειότερο από πλευράς δυνατοτήτων σύστημα μαχών που έχει εμφανιστεί σε RPG. Ξέρω ότι πολλοί θα πάθετε καρδιακή προσβολή διαβάζοντας την είδηση αυτή, αλλά τι να κάνω; Το μόνο που μπορώ να σας πω είναι ότι περισσότερα θα διαβάσετε στο τεύχος του Οκτωβρίου, αφού προς το παρόν δουλεύω πάνω σε άλλα παιχνίδια. Ισως τηλεφωνήσω στο φίλο μου Ηλία Μανεσιώτη και τον καλέσω να έρθει να δει το παιχνίδι, καθώς η ειδική αυτή preview κόπια δεν μπορεί να απομακρυνθεί, για ευνόητους λόγους, από το σπίτι μου.

ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ... RUNAWAY!

Τελευταίο άφησα το Runaway: A Road Adventure της Pendulo Studios, που θα κυκλοφορήσει από την Dinamic Multimedia. Για το παιχνίδι αυτό έχω ξαναγράψει 3-4 φορές, αλλά νομίζω ότι πρέπει να πούμε μερικά πράγματα ακόμη. Πρόκειται για ένα κλασικό καρτουνίστικο adventure, με πολύ εντυπωσιακά γραφικά τα οποία συνδυάζουν 2D και 3D εικόνες με τρόπο που δεν έχουμε ξαναδεί. Το παιχνίδι σχεδιάζεται για να τρέχει σε ανάλυση 1.024x768 σε 16bit χρώμα και περιέχει 30 λεπτά πολύ υψηλής ποιότητας καρτουνίστικο video, με συνεχείς εναλλαγές της κάμερας και άλλα πολλά καλούδια. Θα περιλαμβάνει περίπου 100 διαφορετικές τοποθεσίες και 50 χαρακτήρες με τους οποίους πρέπει να συνδιαλλαγείτε, ανάμεσα στους οποίους υπάρχουν ένας μαχαιροβγάλτης της Μαφίας, ένας εκατοντάχρονος Ινδιάνος, ένας μεθυσμένος Ισπανός ιερωμένος κ.λπ. Το παιχνίδι έχει πολύ προωθημένη AI (artificial intelligence), η οποία του δίνει μοναδική ποιότητα. Ξεκινάτε στη Νέα Υόρκη το 2000 και χειρίζεστε τον Brian, ο οποίος δέχτηκε επίθεση από τη Μαφία χωρίς να έχει την παραμικρή υποψία γιατί έγινε αυτό. Πρέπει να δραπετεύσετε και στην προσπάθειά σας αυτή θα σας ακολουθήσει μία στριπτιζέζ! Τα υπόλοιπα θα τα μάθετε σύντομα...

Πιστεύω να περάσατε καλά το καλοκαίρι σας. Τα δικά μου νέα θα τα μάθετε αναλυτικά στο επόμενο τεύχος. Εως τότε, καλό gaming... Οι καλοκαιρινές μέρες ήταν πάντοτε οι καλύτερες για να τελειώσω όποια παιχνίδια είχα αφήσει στη μέση ή απαιτούσαν πάρα πολύ χρόνο.

του Ζήση 'SnakeMJK' Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com

Με περίσσεια λύπη σας ανακοινώνω ότι το καλοκαίρι... τελείωσε! Καλά, όχι ότι περιμένατε εμένα για να το καταλάβετε, αφού προφανώς το έχετε διαπιστώσει από τα σχολεία που ανοίγουν, τις εξεταστικές που αρχίζουν και τις θάλασσες που κρυώνουν. Μην απογοητεύεστε, τα Χριστούγεννα είναι κοντά (μαζί και το GP :). Μοναδική παρηγοριά μας, προς το παρόν, είναι ότι καταφθάνει το τρίτο μέρος του WarCraft 3, παρέα με το γλυκύτατο Yuri.

MAGIC & MAYHEM: ART OF MAGIC

Πριν από δύο χρόνια είχε κυκλοφορήσει το πρώτο Magic & Mayhem από τα χεράκια του Julian Gollop. Ο συγκεκριμένος τίτλος αποτελεί remake του Chaos: The Battle of Wizards του ίδιου δημιουργού και της ομάδας του, που στο παρελθόν μας είχαν δώσει "διαμάντια", όπως τα X-COM. Το Art of Magic αποτελεί τη συνέχεια του Magic & Mayhem και απ' ό,τι φαίνεται είναι έτοιμο να κατακτήσει


ART OF MAGIC

την κορυφή (προσωρινά τουλάχιστον). Συνδυάζει τα θετικά στοιχεία των Sacrifice, Myth και Magic: The Gathering, ενώ με τη νέα 3D μηχανή της Bethesda Software το αποτέλεσμα είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακό.

Παίρνετε το ρόλο ενός μάγου, στον οποίο θα πρέπει να αναπτύξετε spells και abilities, αν θέλετε να σκοτώσετε κανέναν! Επειτα από κάθε μάχη, τα stats του ήρωα ανεβαίνουν, βελτιώνοντας τις δυνάμεις του. Ετσι, έχουμε να κάνουμε με ένα υβρίδιο στρατηγικής και RPG, το γνωστό από την Blizzard RPS. Αυξημένο ρόλο έχει το interactivity με τους NPC του παιχνιδιού, το οποίο εξελίσσει την ιστορία ανάλογα με τις επιλογές σας. Επιπροσθέτως, το M&M έχει έναν πρωτότυπο τρόπο για την επιλογή των spells. Ο χαρακτήρας έχει κάποια διαθέσιμα φυλαχτά, τα οποία χωρίζονται σε chaotic, neutral και lawful. Μέσα στα φυλαχτά μπορούμε να τοποθετήσουμε διάφορα μαγικά αντικείμενα που βρίσκουμε στο διάβα μας. Αυτά μπορεί να είναι από δηλητηριώδη βότανα και μανιτάρια μέχρι σπάνιες πέτρες και πυρίτιδα. Η ποικιλία των spells αυξάνεται κατακόρυφα αφού ανάλογα με το είδος του φυλαχτού έχουμε και διαφορετικό spell, π.χ. το brimstone έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει meteor shower (chaos φυλαχτό), troll (neutral) και lighting (law). Ο ίδιος ο Gollop μας συμβουλεύει να είμαστε ιδιαίτερα προσεχτικοί στην επιλογή των spells, καθώς θα πρέπει τα τελευταία να αλληλοσυνδέονται για να έχουμε μία αποτελεσματική επίθεση ενάντια στα σιχαμερά orcs. Βέβαια, ο έξυπνος Wizard είναι αυτός που δεν "λερώνεται" στη μάχη, δηλαδή αυτός που βάζει τρίτους να κάνουν τη δουλειά του. Ετσι, μπορείτε να κάνετε summon διάφορα τερατάκια, όπως δράκους, γίγαντες και μινώταυρους. Ενώ οι τελευταίοι θα "σκοτώνονται" για εσάς, εσείς θα τους βοηθάτε με heal spells κ.λπ.

Το μοναδικό είδος ενέργειας στο Art of Magic είναι το mana. Το τελευταίο σάς παρέχεται από τα "places of power". Αυτά τα μέρη είναι σαν checkpoints, όσο περισσότερα τόσο μεγαλύτερες ποσότητες mana παίρνετε ανά τακτά χρονικά διαστήματα. Οπως καταλαβαίνετε, το κλειδί της νίκης κρύβεται στα places, γιατί για να κάνετε summon μεγάλα και ισχυρά τέρατα (βλ. Dragons) και να νικήσετε, θα πρέπει να έχετε μεγάλες ποσότητες mana.

Αυτά για το Art of Magic, το οποίο είναι πρόκειται να κυκλοφορήσει στο τέλος αυτού του μήνα.

WAR COMMANDER

6 Ιουνίου 1944: 326.547 στρατιώτες, 54.186 οχήματα και 104.428 τόνοι εξοπλισμού αποβιβάστηκαν στη Νορμανδία μέσα σε σχεδόν μία εβδομάδα, με σκοπό την καταστροφή του Χίτλερ. Μπορείτε να αλλάξετε το ρου της ιστορίας ή να βοηθήσετε τους συμμάχους στο έργο τους. Ουσιαστικά το παιχνίδι είναι ένα μείγμα Sudden Strike και Commandos, με σενάριο από τον Private Ryan. Εν συντομία τα χαρακτηριστικά του War Commander είναι τα εξής:

- 2 single player campaigns με 20 αποστολές έκαστος
- Πάνω από 40 μονάδες υπό τον έλεγχο σας
- Multiplayer μέχρι 8 παίκτες μέσω LAN ή Internet
- 11 character skills για κάθε παράταξη
- Οι μονάδες κερδίζουν εμπειρία με τις μάχες
- Πολλά κτήρια και upgrades αυτών
- Αναλύσεις από 640x480 μέχρι 1.280x1.024
- Formation features
- Εναλλαγή μέρας-νύχτας. Σύστημα καιρού
- Ρεαλιστικά γραφικά (καπνοί, φλόγες κ.λπ.)


WAR COMMANDER

BLACK & WHITE

Κυκλοφόρησε, επιτέλους, το official patch για το B&W βελτιώνοντας το παιχνίδι σε όλους τους τομείς. Εκτός από τα διάφορα bugs στη συμπεριφορά του creature σας και κάποια προβλήματα κατά το Save που επιτέλους διορθώθηκαν, προστέθηκαν νέα features, όπως η δυνατότητα να παρακάμψετε το tutorial (αυτό και αν ήταν ενοχλητικό!) και να κλειδώσετε τα multiplayer games για να κάνουν σε αυτά join μόνο οι φίλοι σας. Επίσης, προστέθηκε ένας music player, ο οποίος επηρεάζει τη διάθεση του creature σας ανάλογα με το είδος της μουσικής. Αραγε θα μπορούμε να βάλουμε τα δικά μας τραγούδια; Να δω την αγελάδα μου να δαιμονίζεται χορεύοντας Dance with the devil και ας πεθάνω! Τέλος, στο official site του B&W έχουν κυκλοφορήσει διάφορα add-ons, όπως το "Caller Villager Speech", το οποίο ζουμάροντας σε έναν κάτοικο μπορείτε να δείτε τι σκέφτεται εκείνη τη στιγμή και σε ποια θεότητα πιστεύει. Ακόμη ένα διασκεδαστικό add-on είναι αυτό που παρέχει τη δυνατότητα στις φυλές της land να παίξουν ποδόσφαιρο μεταξύ τους!

AGE OF EMPIRES: THE CONQUERORS

Πού το θυμηθήκαμε αυτό; Η Ensemble Studios έβγαλε ένα ολοκαίνουριο patch για το εν λόγω game, το οποίο αλλάζει πολλά, πάρα πολλά στοιχεία του παιχνιδιού. Οι σημαντικότερες αλλαγές είναι:


AGE OF EMPIRES

- Νέοι Custom χάρτες (από τους νικητές του Map Contest, όπως είχαμε γράψει σε προηγούμενο τεύχος).
- Blind Random Map: Μια επιλογή, διαθέσιμη μόνο στο multiplayer, που δημιουργεί τυχαία έναν χάρτη, με τη διαφορά ότι οι παίκτες δεν έχουν ιδέα γι' αυτόν.
- Turbo Random Map: Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι κινούνται 2,5 φορές πιο γρήγορα.
- Αλλαγές στους πολιτισμούς, π.χ. στους Κορεάτες άλλαξε μέχρι και το artwork του Turtle Boat.
- Bug fixes, όπως το γνωστό "farm bug".

CORPORATE MACHINE

Είχατε ποτέ τη φιλοδοξία να γίνετε μεγιστάνας, αλλά δεν τα καταφέρατε στην αληθινή ζωή; Αν ναι, τότε το Corporate Machine είναι για σας! Στο παιχνίδι αυτό επιλέγετε ανάμεσα από 4 δυναμικές βιομηχανίες: την αυτοκινητοβιομηχανία, την αεροβιομηχανία, τη βιομηχανία cola και τη βιομηχανία υπολογιστών. Αφού διαλέξετε κάποια από αυτές, μπορείτε να χτίσετε εργοστάσια παραγωγής, γραφεία μάρκετινγκ, καθώς και ερευνητικά κέντρα σε όλο τον κόσμο, να αποκτήσετε νέους πελάτες, να ανακαλύψετε νέες τεχνολογίες και να επεκτείνετε τις εγκαταστάσεις σας. Κάνοντας τις κατάλληλες επιχειρηματικές κινήσεις, σκοπός σας είναι να κατακτήσετε την αγορά που επιλέξατε, να πάρετε το μονοπώλιο στα χέρια σας, με άλλα λόγια να γίνετε ο CORPORATE MACHINE! Στην προσπάθειά σας αυτή θα έχετε ως αντιπάλους τους ανταγωνιστές σας στη συγκεκριμένη αγορά.


CORPORATE MACHINE

Οπως αναφέρουν και οι παραγωγοί του παιχνιδιού το Corporate Machine είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια στο είδος του, καθώς πρόκειται για ένα business strategy game που συνδυάζει αρμονικά το ρεαλισμό με το ευχάριστο game play.

Ενα ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι οι λεγόμενες Direct Action Cards με τις οποίες μπορείτε να κάνετε διάφορες "ζαβολιές", όπως να αποσπάσετε ικανά στελέχη από τους ανταγωνιστές σας ή να υποκινήσετε απεργία σε ένα εργοστάσιο ανταγωνιστή σας!

Τέλος, το παιχνίδι υποστηρίζει δωρεάν multiplay μέσω Internet (μέσω του multiplayer δικτύου της Stardock), αλλά και μέσω LAN για μέχρι 8 παίκτες.

Κάπου εδώ τελειώνει ο διαθέσιμος χώρος και πρέπει να σας αποχαιρετίσω. Μέχρι το επόμενο τεύχος, βέβαια, όπου θα έχουμε ακόμη περισσότερα ενδιαφέροντα νέα για τη strategy community, Viva Yuri! PC

TIP OF THE MONTH: BLACK & WHITE

Ο φίλος της στήλης Γιώργος "Foo Fighter" Μαρούδας μας έστειλε το ακόλουθο κόλπο για το B&W: Οταν ανοίξει μία πύλη vortex, τότε χτίστε δίπλα σε αυτήν ένα scarffold, έτσι ώστε να προσελκύσετε τους villagers προς εκείνο το σημείο. Επίσης, ένα teleport spell πάνω στο vortex και την είσοδο αυτού στην "καρδιά" του μεγαλύτερου χωριού σας, θα έχει ως αποτέλεσμα να περάσουν μέσα από το vortex σχεδόν όλοι οι villagers σας, κάτι που θα σας βοηθήσει αφάνταστα στην επόμενη αποστολή σας. Τέλος, μην ξεχνάτε να αφήνετε πάνω στην πύλη vortex όλο το food και wood που έχετε στις αποθήκες σας, καθώς μεταφέρονται αυτόματα στην επόμενη land.



του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗΣ

Ερευνα πάνω στο Θέατρο Σκιών



Το πρόγραμμα μας δίνει την ευκαιρία να φτιάξουμε τις δικές μας παραστάσεις.

Ολοι έχουμε δει κάποια παράσταση του γνωστού Καραγκιόζη. Ποιος δεν θυμάται τις παραστάσεις που παρουσιάζονταν κάθε Σάββατο πρωί στα κρατικά κανάλια. Βέβαια, οι μικροί μας φίλοι ίσως να μη γνωρίζουν τι είναι το Θέατρο Σκιών και κάποιοι από αυτούς ίσως να μην ξέρουν ούτε καν την όψη του κεντρικού ήρωα. Ο "Καραγκιόζης, η μαγεία του Θεάτρου Σκιών" δεν απευθύνεται μόνο σε παιδιά. Πρόκειται για ένα "ντοκιμαντέρ" που ακολουθεί το ταξίδι της τέχνης του Θεάτρου Σκιών μέσα στο χώρο και το χρόνο, από την Ανατολή στη Δύση και από το παρελθόν στο παρόν. Στο CD-ROM θα βρείτε 50 λεπτά βίντεο από πρωτότυπες παραστάσεις, 27 λεπτά ηχητικό υλικό, περισσότερες από 300 αδημοσίευτες φωτογραφίες και αμέτρητες πληροφορίες για την ιστορία του Θεάτρου Σκιών και τον εξελληνισμό του στη μορφή που το ξέρουμε σήμερα. Τέλος, υπάρχει ένα παιχνίδι για τους μικρούς φίλους, μέσα από το οποίο μπορούν να φτιάξουν φιγούρες και να παίξουν μία δική τους παράσταση.

Ας δούμε, όμως, αναλυτικότερα τα περιεχόμενα του CD-ROM. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να σημειώσω ότι, δυστυχώς, το πρόγραμμα δεν είναι εύχρηστο. Κυρίως στην αρχή θα δυσκολευτείτε λίγο μέχρι να κατατοπιστείτε και να συνηθίσετε τον τρόπο λειτουργίας του. Ο σχεδιασμός του ακολουθεί ένα "παραδοσιακό" λαϊκό στυλ, προσπαθώντας να μας μεταφέρει όσο το δυνατόν καλύτερα στην κουλτούρα του Καραγκιόζη, αλλά με τίμημα τη θυσία της εύκολης χρήσης. Ανοίγοντας την εφαρμογή, λοιπόν (το πρόγραμμα τρέχει από το CD-ROM και δεν χρειάζεται install), παρουσιάζεται η κεντρική σελίδα απ' όπου μπορείτε να περιηγηθείτε τους χώρους του προγράμματος. Καλό θα ήταν να ξεκινήσετε με ένα κλικ πάνω στο "μάτι" που θα βρείτε στο κάτω μέρος της σελίδας, απ' όπου θα σας λυθούν κάποιες απορίες σχετικά με τα εικονίδια και τις ενότητες τις οποίες αντιπροσωπεύουν. Οταν θα πάρετε το "μάθημά" σας, κάνετε ένα κλικ στο εικονίδιο-ποτιστήρι, το οποίο θα σας αποκαλύψει τα περιεχόμενα του CD-ROM. Από εδώ θα ξεκινήσει η μαγεία του Θεάτρου Σκιών. Η ιστορία, ο τρόπος που μεταφέρθηκε στη χώρα μας και η σύγχρονη πορεία του είναι τα βασικά στοιχεία του προγράμματος. Ολα αυτά παρουσιάζονται μέσα από πολλές υποενότητες και αμέτρητες φωτογραφίες, φιγούρες και βίντεο. Ο "Καραγκιόζης, η μαγεία του Θεάτρου Σκιών" είναι μία πάρα πολύ καλή προσπάθεια που μας φέρνει σε επαφή με την κουλτούρα και ένα μέρος της ελληνικής ιστορίας και του τρόπου διασκέδασης.

Μία πάρα πολύ καλή προσπάθεια που μας φέρνει σε επαφή με την ελληνική κουλτούρα.

Αν σκεφτείτε πως μέχρι και τις αρχές της δεκαετίας του '50, όταν ο κινηματογράφος άρχισε να εξαπλώνεται στη χώρα μας, ο Καραγκιόζης και το Θέατρο Σκιών ήταν μέσα στις πρώτες επιλογές ψυχαγωγίας των Ελλήνων, θα καταλάβετε τη σημασία που έχει για το λαό μας αυτό το αφιέρωμα. Πρόκειται για μία πολύ σοβαρή δουλειά που πραγματοποιήθηκε ύστερα από μελέτη πολλών ελληνικών και ξένων βιβλίων και σε συνεργασία με τον γνωστό καραγκιοζοπαίκτη Γιάννη Νταγιάκο. Στο πακέτο περιλαμβάνεται και το QuickTime 4.0 για να μπορέσετε να δείτε τα βιντεάκια, σε περίπτωση, βέβαια, που δεν τα έχετε ήδη εγκατεστημένα στο PC σας.

Τα παιδιά θα βρουν ένα πολύ ωραίο παιχνίδι, ενώ οι μεγαλύτεροι σε ηλικία θα θυμηθούν με τον καλύτερο τρόπο τα παιδικά τους χρόνια.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Εκδόσεις Καστανιώτη
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x, Pentium 133MHz, CD-ROM x8, 32MB RAM, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Καστανιώτη, Ζωοδόχου Πηγής 3, 106 78 Αθήνα, τηλ.: 3301208
ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ.

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

Εκπαιδευτικό παιχνίδι παγκόσμιας γεωγραφίας

Η Intelearn διακρίνεται για τις εκπαιδευτικές εφαρμογές της. Ενα από τα πιο πρόσφατα δημιουργήματά της είναι το "Ανακαλύπτω τον κόσμο". Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι παγκόσμιας γεωγραφίας, στο οποίο μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και τρεις παίκτες. Ο τίτλος απευθύνεται σε άτομα ηλικίας από 9 ετών και άνω. Οι απαιτήσεις του προγράμματος είναι σχετικά χαμηλές (Pentium 200, 50MB στο σκληρό δίσκο, 32MB RAM). Αφού εγκαταστήσετε το παιχνίδι με επιτυχία στο δίσκο σας, μπορείτε να το τρέξετε είτε απευθείας είτε από το φάκελο στον οποίο το αποθηκεύσατε.

Στην εισαγωγική οθόνη βλέπετε φωτογραφίες από όλο τον κόσμο, ενώ από την κεντρική οθόνη του παιχνιδιού μπορείτε να ξεκινήσετε ένα καινούριο παιχνίδι, να συνεχίσετε κάποιο που βρίσκεται ήδη σε εξέλιξη, να διαβάσετε τους κανόνες, να δείτε τη λίστα με όλες τις χώρες του κόσμου και, τέλος, να συνδεθείτε στο Internet για να ανανεώσετε μερικά στοιχεία του παιχνιδιού από το site της Intelearn.

Επιλέγοντας το "Νέο παιχνίδι", πηγαίνετε στην αντίστοιχη οθόνη. Από εκεί μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας (εύκολο ή δύσκολο), τον αριθμό των παικτών που θα πάρουν μέρος στο παιχνίδι (ένας έως τρεις), καθώς και το πορτρέτο του παίκτη σας. Αφού κάνετε αυτές τις επιλογές, ξεκινάει το παιχνίδι και βρίσκεστε μπροστά σε έναν παγκόσμιο χάρτη με μία πορεία που περνάει από κάποιους σταθμούς. Ας σημειωθεί ότι στο εύκολο επίπεδο ο παίκτης, όταν απαντήσει σωστά, κερδίζει 150 πόντους, ενώ αν απαντήσει λάθος, χάνει 25 πόντους. Στο δύσκολο επίπεδο, τώρα, αν δώσετε λανθασμένη απάντηση χάνετε 50 πόντους, ενώ με τη σωστή κερδίζετε μόνο 100. Κάθε παίκτης ξεκινάει με 1.000 πόντους και στην πορεία του ανά τον κόσμο και δεδομένου του ότι απαντάει σωστά, μαζεύει περισσότερους και προχωράει στον επόμενο σταθμό. Οι ερωτήσεις που σας υποβάλλονται διαφέρουν. Μία ερώτηση μπορεί να σας ζητάει να συμπληρώσετε τα χρώματα της σημαίας ενός κράτους, ενώ μία άλλη να αναγνωρίσετε τη χώρα που φαίνεται στη φωτογραφία ή να φτιάξετε την παραδοσιακή φορεσιά των γυναικών ή των αντρών μιας χώρας (π.χ. της Αργεντινής). Φυσικά, υπάρχουν χιλιάδες ερωτήσεις και τα προαναφερόμενα παραδείγματα ήταν απλώς ενδεικτικά.



Οταν παίζετε με άλλους παίκτες, υπάρχει το στοιχείο του συναγωνισμού, αφού δεν αρκεί μόνο να ξέρετε τη σωστή απάντηση, αλλά και να τη δώσετε πιο γρήγορα από τους άλλους παίκτες. Πιο συγκεκριμένα, κάθε παίκτης έχει ένα πλήκτρο που του αναλογεί και πατώντας το απαντάει αυτός στην ερώτηση. Το παιχνίδι τελειώνει όταν φτάσετε στο τέλος του ταξιδιού σας, δηλαδή στον τελευταίο σταθμό.

Στο παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα να διαβάσετε τους κανόνες, να ανοίξετε ένα λεξικό το οποίο περιέχει τους γεωγραφικούς όρους που θα συναντήσετε και να δείτε μία λίστα με όλες τις χώρες του κόσμου, όπως και από την κεντρική οθόνη του παιχνιδιού. Σε αυτήν την τελευταία επιλογή θα σταθούμε λίγο, αφού είναι πάρα πολύ χρήσιμη, για τον απλούστατο λόγο ότι πρόκειται για μία μίνι εγκυκλοπαίδεια. Από εδώ μπορείτε, επιλέγοντας μία χώρα, να δείτε χρήσιμες πληροφορίες, όπως τη σημαία της, τις εξαγωγές της, τους φυσικούς πόρους που διαθέτει, το πολίτευμά της, τη σύνθεση του πληθυσμού της, το νόμισμά της, το κλίμα της, τις φυσικές καταστροφές που την απειλούν και πολλά άλλα. Επίσης, από το εικονίδιο που απεικονίζει μία μουσική νότα, μπορείτε να ακούσετε τον Εθνικό Υμνο της αντίστοιχης χώρας. Οπως καταλαβαίνετε, αυτή είναι μία πολύ καλή προσθήκη στον τίτλο και μία πολύ χρήσιμη λειτουργία, όχι μόνο για τους "μαθητευόμενους" στη γεωγραφία, αλλά και για αυτούς που θα θελήσουν να πάρουν πληροφορίες για οποιαδήποτε χώρα του κόσμου, ακόμη κι αν δεν είναι 9 ή 10 χρονών. Αν τώρα για κάποιον λόγο θέλετε να αφήσετε το παιχνίδι στη μέση, το πρόγραμμα το σώζει αυτόματα και μπορείτε να συνεχίσετε από την επιλογή "Παλιά Παρτίδα" κάποια άλλη στιγμή.

Το "Ανακαλύπτω τον κόσμο" είναι ένα ευχάριστο εκπαιδευτικό πρόγραμμα που απευθύνεται σε άτομα νεότερης ηλικίας, αλλά χρησιμεύει και ως ευρετήριο για όσους θέλουν να πάρουν πληροφορίες γεωγραφικής φύσεως. Καλό ταξίδι, λοιπόν, και καλή τύχη...



Κάποιες από τις ερωτήσεις είναι αρκετά δύσκολες.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Inte*Learn
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MHz, 32MB RAM, CD-ROM drive 6x, 50MB ελεύθερος χώρος, Windows 9x/ME/2000
ΔΙΑΘΕΣΗ: Inte*Learn ΕΠΕ, Αγνώστου Στρατιώτη 46, 176 73 Αθήνα, τηλ.: 9591853
ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ.

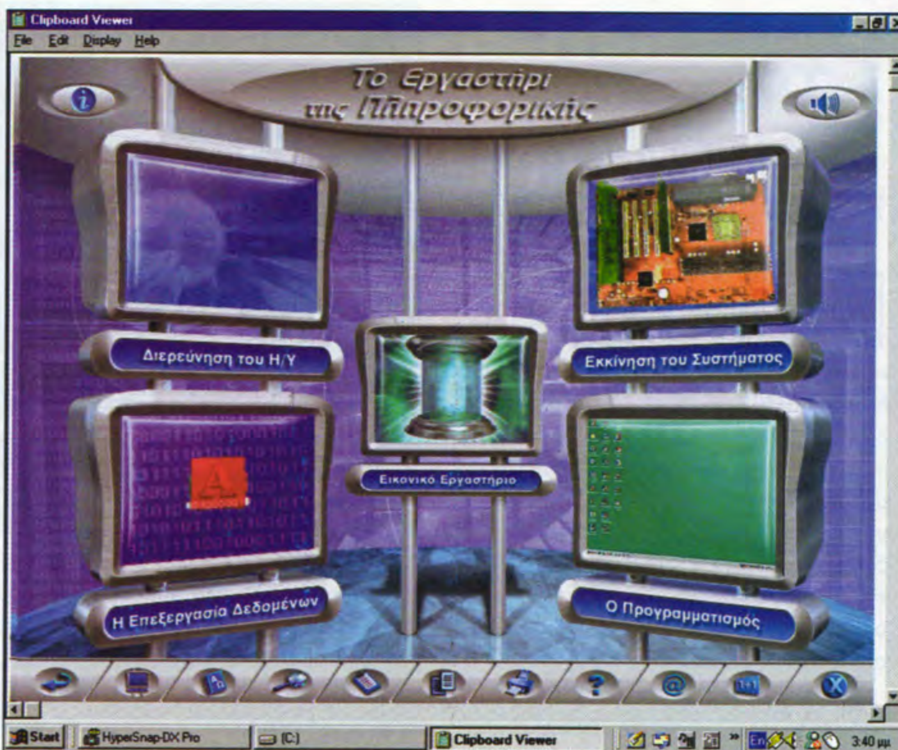
ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Εκπαιδευτικό λογισμικό για το μάθημα της Πληροφορικής

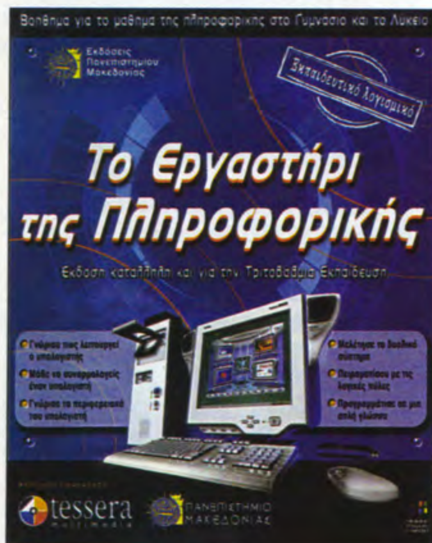
Το "Εργαστήρι της Πληροφορικής" αποτελεί ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό περιβάλλον το οποίο, με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών, υποστηρίζει τη διδασκαλία του μαθήματος της πληροφορικής στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Έχει κατασκευαστεί από την Tessera multimedia σε συνεργασία με το τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας και πρόκειται για ένα πιστοποιημένο εκπαιδευτικό λογισμικό εγκεκριμένο από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Το Εργαστήρι θα βοηθήσει τους μαθητές γυμνασίου και λυκείου να εξασκηθούν πάνω στο μάθημα της Πληροφορικής και να ξεπεράσουν κατά πολύ τις θεωρητικές γνώσεις που τους προσφέρουν τα βιβλία. Γενικότερα, όμως, το πρόγραμμα δεν απευθύνεται αυστηρά στους μαθητές αλλά και σε νέους χρήστες κάθε ηλικίας που επιθυμούν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τους υπολογιστές. Μέσα στο πακέτο θα βρείτε και ένα 100σέλιδο εγχειρίδιο που θα λύσει τυχόν απορίες που θα προκύψουν σχετικά με το πρόγραμμα, το οποίο αποτελεί ιδανικό βοήθημα για το μάθημα της Πληροφορικής σε γυμνάσιο και λύκειο.

Ας δούμε, όμως, αναλυτικότερα τα περιεχόμενα του λογισμικού. Το "Εργαστήρι της Πληροφορικής" περιλαμβάνει σχεδόν τις περισσότερες δραστηριότητες που καλύπτουν το σύνολο των λειτουργιών του υπολογιστή, τις οποίες καλό είναι να γνωρίζει κάθε χρήστης. Τι σημαίνει αυτό; Γίνεται μία "γνωριμία" με όλα τα περιφερειακά και τα θέματα επεξεργασίας δεδομένων. Μία από τις αξιοσημείωτες δυνατότητες που προσφέρει το CD-ROM είναι το γεγονός πως δίνει την ευκαιρία συναρμολόγησης ενός υπολογιστή και ελέγχου τού κατά πόσο λειτουργεί σωστά. Τον υπολογιστή θα τον συναρμολογήσετε, βέβαια, στο "εικονικό εργαστήριο", όπου και θα τον τεστάρετε. Πρόκειται για ένα λογισμικό μέσω του οποίου αξιοποιούνται με τον καλύτερο τρόπο οι δυνατότητες των πολυμέσων και μαθαίνετε για τον "κόσμο" των υπολογιστών, εξερευνώντας και δοκιμάζοντας και όχι απλώς διαβάζοντας. Η θεωρία αυτόματα γίνεται πράξη και με αυτόν τον τρόπο οι γνώσεις είναι άμεσες και σίγουρα "ποιοτικές". Θα ήταν, βέβαια, τραγικό ένα λογισμικό που αναφέρεται στην Πληροφορική, και του οποίου σκοπός είναι να εκπαιδεύσει, να μην είναι αξιόλογο από θέμα σχεδιασμού και χρήσης. Το Εργαστήρι, λοιπόν, είναι άψογο σε ό,τι αφορά αυτά τα θέματα. Δεν χρειάζεται να γίνει εγκατάσταση του λογισμικού στο σκληρό δίσκο, καθώς η εφαρμογή τρέχει από το CD-ROM. Από το κεντρικό μενού, που ακολουθεί έναν φουτουριστικό σχεδιασμό, θα περιηγηθείτε όλα τα θέματα του εκπαιδευτικού λογισμικού. Συγκεκριμένα, υπάρχουν πέντε μεγάλες ενότητες (Διερεύνηση Η/Υ, Επεξεργασία δεδομένων, Εικονικό Εργαστήρι, Εκκίνηση Συστήματος, Προγραμματισμός). Αν επιλέξετε την ενότητα Διερεύνηση Η/Υ, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένας στημένος υπολογιστής με όλα τα περιφερειακά. Κάνοντας κλικ πάνω σε κάθε μηχάνημα, δίνονται αναλυτικές πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες του. Συνεχίζοντας (βρισκόμαστε πάντα στο κεντρικό μενού), θα βρείτε στο κάτω μέρος της σελίδας κάποιες μικρές εφαρμογές που θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες ακόμα και σε έμπειρους χρήστες. Το λεξικό, για παράδειγμα, περιέχει οποιαδήποτε λέξη και ορολογία έχει να κάνει με υπολογιστικά συστήματα και δίνει πλήρη επεξήγηση για την καθεμία.

Το "Εργαστήρι της Πληροφορικής" είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο που θα εισαγάγει με τον καλύτερο τρόπο τους νέους χρήστες στο χώρο των υπολογιστών αλλά και θα δώσει κάποιες επιπλέον γνώσεις στους πιο έμπειρους.



Το κεντρικό μενού του Εργαστηρίου της Πληροφορικής.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Tessera multimedia - Πανεπιστήμιο Μακεδονίας
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MHz, Windows 95/98/NT/2000, 32MB RAM, 16x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Tessera multimedia, Σκιάθου 26 & Παπαδάκη, 542 48 Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-329651
ΤΙΜΗ: 12.390 δρχ.



ΕΛΛΗΝΟΜΑΘΕΙΑ

Εκπαιδευτικό λογισμικό γραμματικής & ορθογραφίας

Η ελληνική γλώσσα είναι από τις δυσκολότερες και πιο πολύπλοκες του κόσμου. Αν σκεφτείτε μάλιστα πως η δημοτική γλώσσα έχει καθιερωθεί μόλις τα τελευταία 20 χρόνια και εξακολουθούν να επιβιώνουν παλαιότεροι γραμματικοί τύποι ή να αναβιώνουν κάποιοι άλλοι, τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο δύσκολα. Κατά καιρούς έχουν εκδοθεί πολλά βοηθήματα, κανένα όμως σε ηλεκτρονική μορφή. Σκοπός του λογισμικού είναι να κατανοήσετε τη μαγεία και τον πλούτο της γλώσσας μας και, αν μη τι άλλο, να μάθετε σωστά ελληνικά.



Το "Ελληνομάθεια" είναι ένα ιδιαίτερα λιτό στο σχεδιασμό και απλό στη χρήση πρόγραμμα που λειτουργεί ως ορθογραφική και γραμματική εγκυκλοπαίδεια. Για τη δημιουργία του δεν δόθηκε (σωστά) ιδιαίτερη βάση στο σχεδιασμό αλλά στον πλούτο των περιεχομένων. Το υλικό που περιέχεται είναι καρπός πολύχρονων ερευνών μέσα από πάσης φύσεως έντυπα, λεξικά και γραμματικές. Η εγκατάσταση του προγράμματος γίνεται εύκολα και γρήγορα, ενώ οι απαιτήσεις είναι ιδιαίτερα χαμηλές. Καλό θα ήταν να γίνει αυτόματα η δήλωση του προϊόντος στη LogicIn (μία επίσης ολιγόλεπτη διαδικασία), έτσι ώστε να υπάρχει συνεχής ενημέρωση και αναβάθμιση του προγράμματος. Οπως προαναφέραμε, η χρήση είναι πολύ απλή και ο χρόνος εξοικείωσης με το πρόγραμμα σχεδόν μηδαμινός. Ουσιαστικά η εφαρμογή χωρίζεται σε πέντε ενότητες, από τις οποίες αντλούμε και τις πληροφορίες που θέλουμε για κάθε λέξη. Οι πληροφορίες που δίνονται είναι περιγραφικές, αν και σχολιάζονται κάποιες επικρατέστερες προτάσεις. Πληκτρολογώντας μία λέξη, δίνεται η ορθογραφία της, γίνεται πλήρης γραμματική αναγνώριση (τι μέρος του λόγου είναι, γένος, πτώση, αριθμός ή, αν είναι ρήμα, ποιας φωνής, χρόνου, έγκλισης ή προσώπου), κλίνεται η λέξη σε σχεδόν όλους τους γραμματικούς τύπους που συναντώνται σήμερα και, τέλος, το πρόγραμμα μας παραπέμπει αυτόματα σε ένα μάθημα γραμματικής, όπου βρίσκονται συγκεντρωμένες και άλλες γραμματικές πληροφορίες σχετικά με τη λέξη που δόθηκε. Αν εισαγάγετε κάποια λέξη που είναι ορισμός ή γενικά απαιτεί επεξήγηση, η λέξη αυτόματα σημειώνεται με πράσινο χρώμα και εμφανίζεται ένα αναλυτικό κείμενο με κάθε επεξήγηση. Αν μέσα στο κείμενο υπάρχουν άλλες λέξεις που θέλουν ανάλυση, γίνεται το ίδιο.

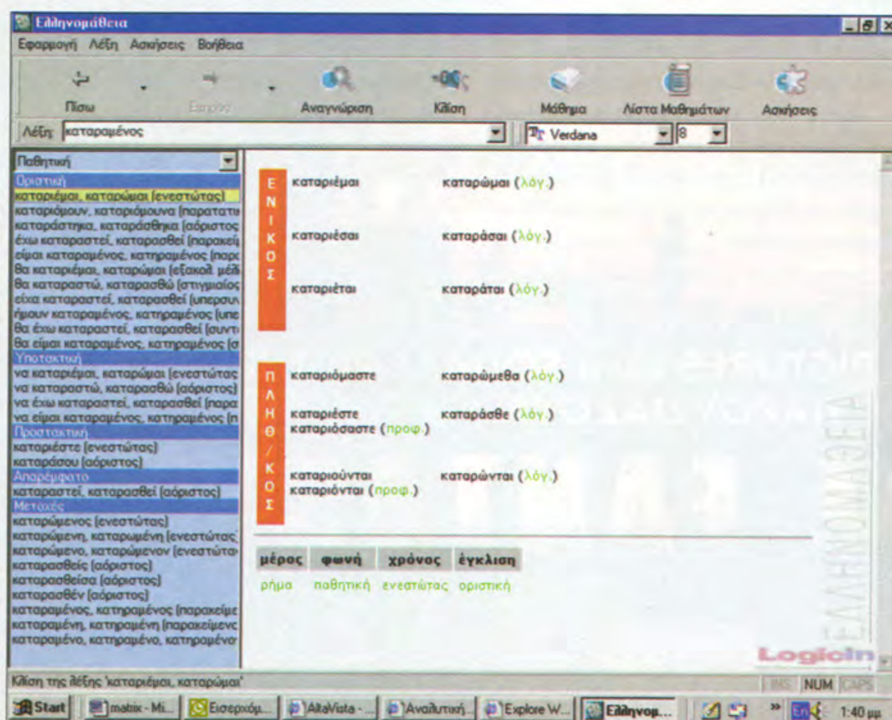
Η "Ελληνομάθεια" προσφέρει επίσης κάποιες ασκήσεις έτσι ώστε να κρίνετε πόσο καλά ελληνικά γνωρίζετε. Θα πρέπει να προειδοποιήσω σε αυτό το σημείο πως οι ασκήσεις είναι αρκετά δύσκολες, όχι μόνο διότι απαιτούν καλή γνώση της κλίσης των λέξεων, αλλά και επειδή για να τις λύσει κάποιος θα πρέπει να βρει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε λέξης. Τα λάθη, βέβαια, επισημαίνονται και υπάρχει πληροφόρηση για το είδος του λάθους που έγινε. Το σημαντικότερο ίσως στοιχείο είναι πως μπορείτε να ενεργοποιείτε την "Ελληνομάθεια" μέσα από οποιονδήποτε επεξεργαστή κειμένου (το Word για παράδειγμα) κάνοντας έτσι το πρόγραμμα ακόμα πιο εύχρηστο και πρακτικό.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό της ελληνικής γλώσσας είναι από τα καλύτερα βοηθήματα για σωστά ελληνικά και σίγουρα είναι απαραίτητο για τους περισσότερους από εμάς.

Θα φανεί χρήσιμο σε μαθητές, φοιτητές και γενικότερα σε όσους χρειάζεται, λόγω επαγγέλματος ή χόμπι, η συγγραφή κειμένων. Βλέπετε ένα λεξικό δεν είναι αρκετό, καθώς πολλές φορές χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε κάποιες λέξεις σε διαφορετικές κλίσεις ή πρόσωπα, τα οποία συχνά δεν γνωρίζουμε. Η "Ελληνομάθεια", λοιπόν, θα δώσει λύση σε οποιαδήποτε προβλήματα αυτού του είδους αντιμετωπίσουμε.

Πολύ εύχρηστο και "γρήγορο" πρόγραμμα, το οποίο δεν θα κουράσει καθόλου το χρήστη. Μπορεί να βοηθήσει ακόμα και επαγγελματίες, είναι ένα "διαμάντι" για τη γλώσσα μας και θα ικανοποιήσει απόλυτα και τους πιο απαιτητικούς χρήστες.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: LogicIn
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, Windows 95, 32MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Καστανιώτη, Ζωοδόχου Πηγής 3, 106 78 Αθήνα, τηλ.: 3301208
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ.



Μία από τις δυνατότητες του προγράμματος είναι η κλίση των λέξεων.

...CD-R/RW

Γράφοντας CDs

Η αγορά ενός CD Writer δεν αποτελεί πλέον προνόμιο των λίγων, μια και ο ανταγωνισμός έχει ρίξει τις τιμές σε αρκετά χαμηλά επίπεδα. Στο παρόν άρθρο θα ασχοληθούμε με συσκευές που χρησιμοποιούν το ATAPI interface, αφού οι σύγχρονες τεχνολογίες προστασίας της εγγραφής που έχουν αναπτυχθεί καθιστούν την απόκτηση κάποιας μονάδας SCSI υπερβολική για το μέσο χρήστη.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Οι εποχές κατά τις οποίες απαιτούνταν 74 λεπτά για την εγγραφή ενός CD μεγέθους 650MB έχουν περάσει ανεπιστρεπτί. Τα σύγχρονα CD Writers έχουν μειώσει δραστικά το χρόνο παραγωγής ενός "αντιγράφου ασφαλείας". Ετσι, μία συσκευή 16απλής ταχύτητας χρειάζεται μόλις 4' 50'' για τη μεταφορά σε CD της προαναφερθείσας ποσότητας δεδομένων, ενώ το καινούριο μοντέλο 20x της Ricoh ολοκληρώνει την ίδια εργασία σε 3' 50''. Το εντυπωσιακότερο στοιχείο, ωστόσο, είναι ότι χρειάστηκαν μόνο μερικοί μήνες για τη μετάβαση από την 12απλή ταχύτητα εγγραφής στην 20απλή.

Πρέπει να σημειωθεί, πάντως, πως η έκφραση N-απλή ταχύτητα εγγραφής δημιουργεί πολλές φορές λανθασμένες εντυπώσεις. Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, λοιπόν, υπενθυμίζουμε ότι ένα μοντέλο N-απλής ταχύτητας προσφέρει N φορές μεγαλύτερο ρυθμό μεταφοράς δεδομένων από αυτόν που δίνει κατά την περιστροφή του ένα CD μουσικής (150KB/s). Για παράδειγμα, μία μονάδα 12x επιτυγχάνει μεταφορά δεδομένων με ρυθμό 1.800KB/s, ενώ η αντίστοιχη επίδοση ενός μοντέλου 20x είναι 3.000KB/s, γεγονός που ανατρέπει τον ισχυρισμό ότι "η δεύτερη συσκευή είναι 8 φορές γρηγορότερη από την πρώτη".

Διευκρινίζουμε, επίσης, ότι οι χρόνοι που αναφέρθηκαν ανωτέρω (3'50''/16x, 4'50''/20x) είναι θεωρητικοί. Στην πράξη, απαιτούνται μερικά επιπλέον δευτερόλεπτα για την προετοιμασία των δεδομένων και τη δημιουργία των περιοχών Lead In και Lead Out.

BUFFER UNDERUNS & OTHER DEMONS

Η εγγραφή CDs είναι μία ιδιαίτερα ευαίσθητη διαδικασία, η οποία απαιτεί μεγάλη ακρίβεια, αφού στηρίζεται στην αποτύπωση στιγμάτων από την ακτίνα laser του CD Writer πάνω στην επιφάνεια του αποθηκευτικού μέσου. Για το λόγο αυτόν, η ροή των δεδομένων από την πηγή προς τη συσκευή εγγραφής πρέπει να είναι συνεχής, ενώ παράλληλα πρέπει να εξασφαλίζεται η σταθερότητα του ρυθμού μεταφοράς αυτών. Ετσι, οι κατασκευαστές ενσωμάτωσαν στα CD Writers μία ποσότητα μνήμης (buffer), η οποία παίζει το ρόλο του διαμεσολαβητή: Τα δεδομένα, πριν να φτάσουν στη συσκευή, αποθηκεύονται προσωρινά στον buffer και αποστέλλονται για εγγραφή μόλις η συσκευή είναι έτοιμη. Αν, λοιπόν, για κάποιον λόγο η πηγή σταματήσει - έστω και στιγμιαία - τη διαμεταγωγή, η εγγραφή δεν σταματάει, αλλά συνεχίζεται μέχρι να εξαντληθεί το απόθεμα του buffer. Αν στο μεταξύ το πρόβλημα λυθεί, ο buffer ξαναγεμίζει και η διαδικασία συνεχίζεται κανονικά. Στην αντίθετη περίπτωση, η εγγραφή τερματίζεται και το CD αχρηστεύεται. Το "άδειασμα του buffer" ονομάζεται buffer underun και αποτελούσε μέχρι πρόσφατα τον μεγάλο πονοκέφαλο των κατασκευαστών αλλά και των καταναλωτών. Η πρώτη λύση που δόθηκε ήταν η ενσωμάτωση στις συσκευές όσο το δυνατόν περισσότερης μνήμης. Ωστόσο, η τακτική αυτή γρήγορα εγκαταλείφθηκε γιατί αφ' ενός δεν έδινε μία τελεσίδικη λύση στο πρόβλημα και αφ' ετέρου η μνήμη ανέβαζε το κόστος των CD Writers σε αστρονομικά επίπεδα.



BURN-PROOF & JUST LINK

Η ανάπτυξη των τεχνολογιών BURN-Proof (από τη Sanyo) και Just Link (από τη Ricoh) οδήγησε στην οριστική επίλυση του προβλήματος του buffer underun. Η λογική που ακολούθησαν οι κατασκευαστές ήταν απλή: Η ανωμαλία εμφανιζόταν εξαιτίας της προσωρινής διακοπής της μεταφοράς δεδομένων. Αν υπήρχε η δυνατότητα αναστολής της λειτουργίας του laser, μέχρι η ροή των δεδομένων να επανέλθει στους φυσιολογικούς ρυθμούς το περίφημο buffer underun θα αποτελούσε παρελθόν.

Ετσι, οι κατασκευαστές επινόησαν ένα σύστημα συνεχούς ελέγχου της ποσότητας των δεδομένων που βρίσκονται αποθηκευμένα στον buffer. Μόλις διαπιστωθεί ότι η μνήμη του CD Writer κοντεύει να αδειάσει, η εγγραφή διακόπτεται και συνεχίζεται μόνο όταν εξασφαλιστεί η ομαλή διαμεταγωγή.

Οι τεχνικές BURN-Proof και Just Link, αν και αναπτύχθηκαν από διαφορετικές εταιρείες, ακολουθούν την ίδια φιλοσοφία και παρουσιάζουν το ίδιο ποσοστό επιτυχίας. Είναι εξαιρετικά δύσκολο να αποφανθούμε ποια από τις δύο υπερτερεί, όμως μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι αμφότερες αποτελούν εγγύηση για την ασφαλή μεταφορά των δεδομένων στα αποθηκευτικά μέσα.

ΤΟ BURN-PROOF ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Για να ελέγξουμε την αποτελεσματικότητα του συστήματος BURN-Proof της Sanyo, πραγματοποιήσαμε εγγραφές CDs κάτω από εξαιρετικά δύσκολες συνθήκες. Το CD Writer που χρησιμοποιήσαμε ήταν το Plextor 121032A, το οποίο συνδέθηκε μέσω του ATAPI interface σε έναν υπολογιστή αποτελούμενο από τα ακόλουθα υποσυστήματα: CPU: Duron 800MHz, MAINBOARD: ABIT KT7, RAM: 128MB/133MHz, ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ: Western Digital 20GB/7.200rpm, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Chronos GeForce 2 MX. Στη συνέχεια, το ανωτέρω σύστημα συνδέθηκε, με τη βοήθεια δύο τυπικών καρτών δικτύου 10/100 και ενός καλωδίου UTP, μήκους 30m, με έναν υπολογιστή που διέθετε: CPU: Celeron 300MHz, MAINBOARD: Soyo LX, RAM: 128MB/66MHz, ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ: Western Digital 10GB/5.400rpm, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Asus TNT και CD-ROM: BTC 40x. Και στους δύο υπολογιστές τοποθετήθηκαν τα Windows 98SE, ενώ το πρόγραμμα εγγραφής που χρησιμοποιήθηκε ήταν το Nero 5, μέσω του οποίου ρυθμίσαμε την ταχύτητα ροής των δεδομένων προς το άδειο αποθηκευτικό μέσο στα επίπεδα του 12x. Ως πηγή των δεδομένων ορίστηκε, προφανώς, το δεύτερο σύστημα (εγγραφή μέσω δικτύου). Ωστόσο, τα επιλεγμένα στοιχεία δεν βρίσκονταν στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή, αλλά σε CD τοποθετημένο στην μονάδα CD-ROM αυτού, γεγονός που καθιστούσε το όλο εγχείρημα ακόμα πιο ριψοκίνδυνο. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια της εγγραφής, προχωρήσαμε στην αναπαραγωγή μουσικών αρχείων τύπου MP3 και στους δύο υπολογιστές. Η καταπόνηση του Celeron σταμάτησε εδώ. Ο Duron, από την άλλη πλευρά, δεν έδειχνε σημάδια κόπωσης, οπότε η σύνδεση στο Internet μέσω ενός τυπικού modem 56K κρίθηκε επιβεβλημένη. Στη συνέχεια, θεωρήσαμε σκόπιμη την εμφάνιση του Task Manager στην επιφάνεια εργασίας (πληκτρολογώντας Alt+Ctrl+Del), γεγονός που θεωρητικά θα διέκοπτε προσωρινά τη διαδικασία της εγγραφής. Τελικά, αν και ο buffer άδειασε αρκετές φορές, τα δεδομένα μεταφέρθηκαν με επιτυχία στο CD, ενώ ο συνολικός χρόνος εγγραφής, που έφτασε τα 11 λεπτά (650MB), κρίνεται απόλυτα λογικός για τις συνθήκες που περιγράφηκαν.



YAMAHA 2100E (16x10x40)



PLEXTOR 1610TA (16x10x40)

YAMAHA

Η μεγάλη εταιρεία έχει δημιουργήσει παράδοση στο χώρο των CD Writers, προσφέροντας ιδιαίτερα γρήγορα και αξιόπιστα μοντέλα. Ωστόσο, η βιασύνη της να παρουσιάσει πρώτη συσκευές με 16απλή ταχύτητα εγγραφής είχε ως αποτέλεσμα την υστέρηση των μεθόδων που ανέπτυξε με στόχο την εξάλειψη του φαινομένου του buffer underun έναντι των τεχνικών που παρουσιάστηκαν από τις ανταγωνίστριες εταιρείες.

Το μοντέλο **2100E** (16x10x40) ήταν το πρώτο CD Writer που έσπασε το φράγμα της 16απλής ταχύτητας εγγραφής. Διαθέτει buffer μεγέθους 8MB, που είναι με διαφορά το μεγαλύτερο που συναντάμε σε συσκευή εγγραφής CD και υπόσχεται την απρόσκοπτη μεταφορά των δεδομένων, ακόμα και σε δύσκολες συνθήκες. Επιπλέον, οι τεχνολογίες Pure Phase Laser System και Write Speed Control που χρησιμοποιούνται, αποτελούν εγγύηση για την επιτυχημένη συνεργασία της ακτίνας laser της συσκευής με την επιφάνεια των άγραφων CDs. Η απάντηση της Yamaha στο δημοφιλές BURN-Proof ονομάζεται "Waste Proof" αλλά, αν και μειώνει σημαντικά τον κίνδυνο του buffer underun, αποτυγχάνει να τον εξαλείψει, κάτι που αφήνει το 2100E με ένα σημαντικό ψυχολογικό μειονέκτημα. Στην πράξη, ο μέσος χρήστης δεν αναμένεται να συναντήσει συνθήκες που να αποδεικνύουν την ανωτερότητα του BURN-Proof, όμως το θεωρητικό ποσοστό επιτυχίας της εγγραφής απέχει - έστω και ελάχιστα - από το 100%, γεγονός που αφήνει τον τελειομανή χρήστη με μία μικρή ανασφάλεια. Τη στιγμή, μάλιστα, που τα αντίστοιχα μοντέλα που ενσωματώνουν BURN-Proof κοστίζουν πάνω - κάτω τα ίδια χρήματα με το εν λόγω μοντέλο, είναι σίγουρο ότι ο υποψήφιος αγοραστής θα προτιμήσει τη "σίγουρη" λύση. Η εξαιρετική ποιότητα κατασκευής του 2100E δεν φαίνεται ικανή να σώσει την κατάσταση, έτσι, στις 83.000 δρχ. το μοντέλο της Yamaha είναι μάλλον ακριβό, με βάση τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά.

Τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές δεν είχε εμφανιστεί στην ελληνική αγορά η νεότερη συσκευή εγγραφής CD της Yamaha, που φέρει την ονομασία **CDW2200E** και ανε-

βάζει την ταχύτητα εγγραφής στα επίπεδα του 20x. Επιπλέον, το μοντέλο παρουσιάζει σαφή βελτίωση στον τομέα της αντιμετώπισης του φαινομένου του buffer underun, αφού ενσωματώνει τεχνική εφάμιλλη, πλέον - σύμφωνα με τον κατασκευαστή - του BURN-Proof. Ωστόσο, η διατήρηση του μεγέθους του buffer στα 8MB προκαλεί αμφιβολίες για την αποτελεσματικότητα του συστήματος της Yamaha. Οι πραγματικές δυνατότητες της συσκευής θα αποκαλυφθούν μόνο μετά τη διεξαγωγή των καθιερωμένων δοκιμών, στο μεταξύ, όμως, ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός, καθώς η κυκλοφορία του 2200E θα ρίξει την τιμή του παλιότερου μοντέλου σε ιδιαίτερα ικανοποιητικά επίπεδα.

PLEXTOR

Η Plextor θεωρείται αυτή τη στιγμή η κορυφαία κατασκευάστρια συσκευών εγγραφής CDs. Τα μοντέλα της συνδυάζουν κορυφαίες επιδόσεις με υψηλή ποιότητα κατασκευής, ενώ διατίθενται σε λογικές τιμές. Η πρόταση της εταιρείας στο χώρο των CD Writers που ακολουθούν το πρότυπο ATAPI για τη σύνδεσή τους με τον υπολογιστή ονομάζεται **1610TA** (16x10x40) και αποτελεί το καλύτερο μοντέλο της κατηγορίας του. Αν και το μέγεθος του buffer είναι μόλις 2MB, η τεχνολογία BURN-Proof που διαθέτει η συσκευή δεν αφήνει (σχεδόν) κανένα περιθώριο για αποτυχημένες εγγραφές. Στοιχίζει 84.000 δρχ. και συνιστάται ανεπιφύλακτα.

Στο εξωτερικό έχει ήδη κυκλοφορήσει το μοντέλο **2410TA**, το οποίο, όπως προδίδει ο κωδικός του, επιτυγχάνει εγγραφές σε ταχύτητα 24x. Ενσωματώνει την τεχνολογία BURN-Proof, ενώ το μέγεθος του buffer έχει αυξηθεί στα 4MB. Σημαντική καινοτομία της συσκευής είναι η χρήση των τεχνικών Zone CLV και PoweRec II, οι οποίες εξασφαλίζουν την ασφαλή μεταφορά των δεδομένων ακόμα και σε αποθηκευτικά μέσα "αμφιβόλου ποιότητας" (No Name CDs). Η πρώτη εξ αυτών εξασφαλίζει τη σταδιακή αύξηση της ταχύτητας εγγραφής μέχρι τη μέγιστη τιμή της. Οι τεχνικοί της Plextor θεωρούν την απότομη μετάβαση στο 24x εξαιρετικά επικίνδυνη για τα CDs. Γι' αυτόν το λόγο χωρίζουν την επιφάνεια αυτών σε τρεις ζώνες: Η πρώτη εγγράφεται σε ταχύτητα 16x, η δεύτερη σε 20x, ενώ η τρίτη, που είναι και η μεγαλύτερη, μια και περιλαμβάνει το 80% του αποθηκευτικού χώρου, σε 24x. Από την άλλη πλευρά, η τεχνική PoweRec ελέγχει την αντοχή του χρησιμοποιούμενου αποθηκευτικού μέσου στις υψηλές ταχύτητες. Αν το σύστημα αποφανθεί ότι το CD ενδέχεται να καταστραφεί, μειώνει ακαριαία την ταχύτητα εγγραφής.



TEAC 516E (16x10x40)

Το 2410TA είναι μία συσκευή υψηλών προδιαγραφών, που δίνει προτεραιότητα στην ασφάλεια μεταφοράς των δεδομένων και θα καλύψει τις ανάγκες του απαιτητικού χρήστη. Ωστόσο, η "αιχμή" της τεχνολογίας κοστίζει, ενώ τα επιπλέον χαρακτηριστικά μπορεί να εντυπωσιάζουν, δεν είναι όμως πάντα απαραίτητα. Ως εκ τούτου, ο υποψήφιος αγοραστής που αναζητά τη βέλτιστη σχέση απόδοσης/τιμή θα πρέπει να περιμένει την εισαγωγή του προαναφερόμενου μοντέλου στη χώρα μας και στη συνέχεια να εξετάσει το ενδεχόμενο αγοράς του παλαιότερου μοντέλου.



RICOH MP7200A-DP (20x10x32)

TEAC

Η TEAC έχει εισβάλει τα τελευταία χρόνια δυναμικά στο χώρο των CD Writers, παρουσιάζοντας αξιόλογες συσκευές σε ιδιαίτερα προσιτές τιμές. Το ταχύτερο μοντέλο της εταιρείας είναι το **516E**, το οποίο μπορεί να εγγράψει CDs με ταχύτητα 16x, ενώ προσφέρει ταχύτητες επανεγγραφής και ανάγνωσης που φτάνουν τα 10x και 40x αντίστοιχα. Η χρήση της τεχνολογίας BURN-Proof εγγυάται την ασφαλή διαμεταγωγή των δεδομένων και προσδίδει στη συσκευή υψηλό δείκτη αξιοπιστίας. Ωστόσο, τα ανωτέρω χαρακτηριστικά οδηγούν το 516E σε ανοιχτή αντιπαράθεση με το αντίστοιχο μοντέλο της Plextor (1610TA), το οποίο αναμένεται να κυριαρχήσει, κυρίως λόγω του ονόματος του κατασκευαστή, γιατί το μοντέλο της TEAC δεν φαίνεται να υστερεί σε τεχνικά χαρακτηριστικά, ενώ κοστίζει και φθηνότερα (72.000 δρχ.).

Ο χρήστης που δεν ενδιαφέρεται για τις υψηλές ταχύτητες εγγραφής, αλλά αρκείται στη δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας των προσωπικών δεδομένων του, μπορεί να προτιμήσει κάποια από τις παλαιότερες προτάσεις της TEAC. Ετσι, ιδιαίτερα συμφέρουσα θεωρείται η αγορά του **58E** (8x8x32). Κοστίζει μόλις 45.000 δρχ. και, αν και δεν διαθέτει κάποια τεχνική αντιμετώπισης του φαινομένου του buffer underun, οι σχετικά χαμηλές (άλλα άκρως ικανοποιητικές) ταχύτητες εγγραφής που προσφέρει δίνουν την εντύπωση ότι η προσεκτική χρήση της συσκευής θα οδηγήσει στην πρόληψη όλων των πιθανών προβλημάτων. Αντίθετα, το μοντέλο **54E** (4x4x32) θεωρείται ξεπερασμένο και δεν μπορεί να προταθεί στον καταναλωτή, τη στιγμή που κοστίζει μόλις 2.000 δρχ. φθηνότερα από το σαφώς ταχύτερο 58E. Τέλος, ο χρήστης που αναζητά μία συσκευή που ενσωματώνει την τεχνολογία BURN-Proof και είναι πρόθυμος να θυσιάσει τις (πολύ) υψηλές ταχύτητες, ώστε να προβεί σε μια "έξυπνη" αγορά, μπορεί να στραφεί άφοβα προς την κατεύθυνση του **512E** (12x10x32). Η εν λόγω συσκευή δεν διεκδικεί, βέβαια, τα πρωτεία στον τομέα των επιδόσεων, αποτελεί όμως μια σταθερή και αξιόπιστη επιλογή. Η τιμή των 57.000 δρχ., στην οποία διατίθεται, κρίνεται ιδιαίτερα ικανοποιητική.

RICOH

Η Ricoh παρουσίασε πρόσφατα το μοντέλο **MP7200A-DP** (20x10x32), το οποίο, με ταχύτητα διαμεταγωγής που αγγίζει τα 3.000KB /sec, αποτελεί την ταχύτερη συσκευή εγγραφής CD που κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά. Δεν χρησιμοποιεί την τεχνική BURN-Proof, αλλά την αντίστοιχη και εξίσου αποτελεσματική

μέθοδο Just Link, η οποία αναπτύχθηκε από την ίδια τη Ricoh και εγγυάται την απρόσκοπτη μεταφορά των δεδομένων στο αποθηκευτικό μέσο. Το εν λόγω CD Writer κοστίζει 81.000 δρχ., τιμή που δελεάζει τον υποψήφιο αγοραστή. Ωστόσο, για ακόμα μία φορά συνιστούμε στον καταναλωτή την πάγια τακτική της ψυχραιμίας και της υπομονής, μια και τα αντίστοιχα μοντέλα των Plextor και Yamaha αναμένονται "από στιγμή σε στιγμή".

Το CD Writer **MP7163A-DP** (16x10x32) είναι μία σαφώς οικονομικότερη πρόταση, η οποία συναγωνίζεται με αξιώσεις τις συσκευές 16απλής ταχύτητας εγγραφής των Plextor και TEAC, μια και προσφέρει αντίστοιχα τεχνικά χαρακτηριστικά, ενώ κοστίζει σημαντικά φθηνότερα (63.000 δρχ.). Το μοναδικό σημείο στο οποίο υστερεί το μοντέλο της Ricoh είναι η ταχύτητα ανάγνωσης, η οποία περιορίζεται στα ταπεινά επίπεδα του 32x και συναντάται σε παλαιότερα CD Writers.

SONY

Η γνωστή ιαπωνική εταιρεία, αν και είναι κυρίαρχος σε πολλά άλλα προϊόντα, στην αγορά των CD Recorders, δυστυχώς, δεν έχει ξεδιπλώσει όλα τα προσόντα της. Το **CRX 14E-RP** προσφέρει εγγραφή σε 10πλή ταχύτητα, επανεγγραφή σε 4πλή ταχύτητα και ανάγνωση σε 32πλή. Η Sony δεν έχει εφοδιάσει το συγκεκριμένο μοντέλο με κάποια τεχνολογία προστασίας εγγραφής τύπου BURN-Proof παρά μόνο με 4MB μνήμη buffer. Η συσκευή υπολείπεται έναντι των αντιστοίχων 32πλής ταχύτητας υλοποιήσεων στον τομέα εξαγωγής ψηφιακού σήματος, αφού απέδωσε με πολύ χαμηλή ταχύτητα. Ωστόσο, η ακουστική ποιότητα κυμαίνεται σε κορυφαία επίπεδα. Αξιο σημείο προσοχής είναι η προσεγμένη συσκευασία και το πλούσιο συνοδευτικό software, το οποίο εκτός από προγράμματα εγγραφής (DirectCD, WinOnCD), προσφέρει εφαρμογές backup (DataKeeper, DriveImage) αλλά και προγράμματα με multimedia χαρακτήρα (Wavlab, PhotoBase, Video-Impression). Η τιμή του ανέρχεται στις 38.000 δρχ. και προσφέρει τη μεγάλη αξιοπιστία της ιαπωνικής εταιρείας. Ισως το μόνο μειονέκτημά του είναι η έλλειψη τεχνολογίας τύπου BURN-Proof, κάτι αδικαιολόγητο από την πλευρά της Sony.



SONY CRX 14E-RP (10x4x32)

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι σύγχρονες συσκευές εγγραφής CD συνδυάζουν ταχύτητα και ασφάλεια, ενώ διατίθενται σε άκρως ικανοποιητικές τιμές. Εξάλλου, οι πολύτιμες υπηρεσίες που προσφέρουν στους ευτυχείς κατόχους τους εγγυώνται την ταχεία απόσβεση του κόστους απόκτησής τους. Στην αγορά κυκλοφορούν πολλές αξιόλογες προτάσεις, οι οποίες είναι δυνατόν να φέρουν τον υποψήφιο αγοραστή σε δίλημμα. Πάντως, ο χρήστης θα πρέπει να γνωρίζει ότι αυτήν την εποχή η αναζήτηση ενός όσο το δυνατόν γρηγορότερου CD Writer δεν έχει νόημα, δεδομένου ότι ακόμα και τα 6' 30'' που απαιτούνται από ένα "ξεπερασμένο" μοντέλο 12x συνιστούν ιδιαίτερα ικανοποιητικό χρόνο εγγραφής. Ετσι, το βάρος θα πρέπει να δοθεί στην αξιοπιστία του προϊόντος. Η ύπαρξη κάποιας τεχνολογίας αποτροπής του "buffer underun" κρίνεται απαραίτητη, ενώ η ποιότητα κατασκευής της συσκευής συντελεί στη μεγάλη διάρκεια ζωής αυτής.

Κλείνοντας, είναι σκόπιμο να επισημάνουμε ότι η σωστή επιλογή των αποθηκευτικών μέσων (άγραφα CDs) συμβάλλει αποφασιστικά στην ολοκλήρωση μιας επιτυχημένης εγγραφής, ενώ περιορίζει σημαντικά τον κίνδυνο απώλειας δεδομένων: Αφ' ενός η τεχνολογία BURN-Proof δεν αποτελεί πανάκεια, γιατί ο ρόλος της περιορίζεται στον έλεγχο ροής των δεδομένων, ενώ αδιαφορεί για το κατά πόσο το CD είναι σε θέση να αντεπεξέλθει στις ανάγκες της εγγραφής (κάτι που θα επιτευχθεί με την εξέλιξη του συστήματος PoweRec), αφ' ετέρου η καλή ποιότητα του CD εξασφαλίζει προφανώς τη μεγάλη διάρκεια ζωής των δεδομένων.

Οι τιμές των αντιγραφικών έχουν μειωθεί αρκετά και στο μέλλον αναμένονται ακόμα μεγαλύτερες μειώσεις. Αναζητήστε αυτό που ψάχνετε ακριβώς και, με βασικό κριτήριο την τιμή, αγοράστε το προϊόν που θέλετε. Το CD-RW μπορεί να χρησιμεύσει και ως "σκληρός δίσκος" καθώς μπορείτε να αποθηκεύσετε στα CDs "τόνους" πληροφοριών και αρχείων που δεν χρειάζεται να επιβαρύνουν το hard disk του υπολογιστή σας. Μία αγορά που πρέπει να γίνει!

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

PC

ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Μοντέλο	Ταχύτητα Εγγραφής	Ταχύτητα Ανάγνωσης	Ταχύτητα Επανεγγραφής	Buffer (MB)	Τιμή (δρχ. με ΦΠΑ)
YAMAHA 2100E	16x	40x	10x	2	83.000
PLEXTOR 1610TA	16x	40x	10x	2	84.000
PLEXTOR 2410TA	24x	40x	10x	4	-
TEAC 516E	16x	40x	10x	2	72.000
TEAC 58E	8x	32x	8x	2	45.000
RICOH MP7200A-DP	20x	40x	10x	2	81.000
RICOH MP7163A-DP	16x	32x	10x	2	63.000
SONY CRX 145E-RP	10x	32x	4x	8	38.000

Οι τιμές που αναφέρονται αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων.

User power

Ενας τομέας, όπου οι λέξεις "User Power" επιβεβαιώνονται με όλη τη σημασία τους, είναι αυτός των fan games. Το "PC Master" έχει ήδη υποστηρίξει και προβάλλει αρκετά τέτοια παιχνίδια, καθώς όμως αυξάνονται καθημερινά, είναι καιρός να μιλήσουμε λίγο παραπάνω γι' αυτά.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ... FANS!

Προτού περάσουμε στο κυρίως θέμα της στήλης για αυτόν το μήνα, ας δούμε λίγο τη... συνέχεια του προηγούμενου. Θα θυμάστε την επιστολή που είχαμε λάβει από το φίλο μας Νίκο Παλακίδη σχετικά με τις χρεώσεις στο λογαριασμό του ΟΤΕ, τις οποίες θεωρούσε υπερβολικές. Ο Νίκος, λοιπόν, ζήτησε αναλυτική κατάσταση κλήσεων και... Ας αφήσουμε, όμως, τον ίδιο να μας τα εξιστορήσει!

ΑΤΙΜΟ INTERNET...

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Πριν από κάποιες μέρες σού είχα στείλει ένα e-mail ρωτώντας για τις χρεώσεις στο Internet και άλλα σχετικά, επειδή μου 'χαν έρθει δύο λιγάκι τσουχτεροί λογαριασμοί. Μου πρότεινες να ζητήσω αναλυτικό λογαριασμό, για να κοιμάμαι ήσυχος. Ετσι κι έπραξα. Ζήτησα γι' αυτά τα δύο δίμηνα αναλυτικό λογαριασμό και... εδώ αρχίζει το ωραίο! Οπως σου είπα, έμπαινα στο δίκτυο πάντα μετά τις 12:00, απ' τη μία επειδή ήμουν έξω για καφέ κ.λπ. και απ' την άλλη επειδή ήθελα να φουσκώνω το λογαριασμό όσο το δυνατόν λιγότερο. Οταν πήρα, λοιπόν, το χαρτί του αναλυτικού... τα είδα όλα!

Από τις 42 κλήσεις (όλες για Internet στην X-treme και στον ίδιο αριθμό κλήσης), μόνο οι 18 είναι μετά τις 12:00, δηλαδή δικές μου! Και είμαι σίγουρος γι' αυτό, γιατί ξέρω πολύ καλά τι κάνω. Αυτή τη γραμμή την έχω αποκλειστικά για το Δίκτυο και όταν δεν είμαι μέσα (στο Δίκτυο ντε!), έχω το καλώδιο βγαλμένο. Οι υπόλοιπες 24 κλήσεις από πού μπορεί να είναι; Είναι όλες σε απογευματινές ώρες και γενικά σε στιγμές που ούτε τον υπολογιστή είχα ανοιχτό (τις πιο πολλές).

Το μόνο που μπορώ να σκεφτώ είναι ότι έγινε καμιά @#$%Æ& μέσα από τον ΟΤΕ. Κάποιο μεμονωμένο άτομο (δεν κατηγορώ όλο τον ΟΤΕ) να έκανε ό,τι έκανε και να πραγματοποιούσε συνδέσεις στο Internet μέσα από τη δική μου γραμμή. Το μόνο σίγουρο είναι ότι ΟΛΕΣ οι κλήσεις πριν από τις 12:00 δεν έγιναν απ' το σπίτι μου... Μου πέρασε απ' το μυαλό και το hacking, αλλά το απέκλεισα, γιατί, απ' ό,τι ξέρω, δεν θα μπορούσε να γίνει κάτι τέτοιο αφού όταν είμαι off-line, δεν δουλεύει το PC, δεν είναι συνδεδεμένο με το τηλέφωνο και πολλές φορές δεν είναι ούτε καν στην πρίζα! Δεν ξέρω τι να κάνω. Υπάρχει περίπτωση να βγάλω καμιά άκρη αν πάω στον ΟΤΕ να ζητήσω εξηγήσεις; Το πρόβλημα είναι ότι αυτό το πράγμα έγινε για δύο δίμηνα και, απ' ό,τι βλέπω, θα συνεχιστεί. Ειδικά το τρίτο δίμηνο που περιμένω τώρα, δεν μπήκα στο Internet ούτε λεπτό και αυτό γιατί ήμουν στην Αθήνα για σπουδές. Μάλιστα, το PC μου ήταν κλειστό όλο αυτό τον καιρό και... unplugged. Αν έρθει και τούτη τη φορά φουσκωμένος λογαριασμός, θα 'ναι το ολοκληρωτικό χτύπημα...*

Δεν ξέρω αν θα πεις τίποτα στο περιοδικό γι' αυτό, αλλά θα ήθελα μία όσο γίνεται πιο γρήγορη απάντηση μέσω e-mail, για να κοιτάξω τι να κάνω...

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Νίκος Παλακίδης"



Φίλε Νίκο,

Προτού ρίξεις το φταίξιμο στον ΟΤΕ, που μπορεί να μη φταίει και σε τίποτα στη συγκεκριμένη περίπτωση, σου συνιστούμε να φωνάξεις έναν τεχνικό για να ελέγξει το τηλεφωνικό κουτί στο υπόγειο της πολυκατοικίας σου. Κάποιος που ξέρει τα "κόλπα", έχει τη δυνατότητα, αν το κουτί είναι ξεκλείδωτο και εύκολα προσβάσιμο σε όλους, να αλλάξει μερικές συνδέσεις και να χρεώνει το δικό σου αριθμό ενώ κάνει τηλεφωνήματα εκείνος. Αν ο τεχνικός δεν βρει τίποτα και είσαι απόλυτα σίγουρος πως έχεις χρεωθεί τηλεφωνήματα που δεν έγιναν ποτέ από τη συσκευή σου, θα πρέπει να απευθυνθείς στον ΟΤΕ της περιοχής σου και να συζητήσεις με κάποιον υπεύθυνο το πρόβλημα. Νομίζω ότι διαθέτουν μεθόδους παρακολούθησης που μπορούν να βοηθήσουν, εφόσον δώσεις τη συγκατάθεσή σου για να τις χρησιμοποιήσουν. Καλού κακού συμπλήρωσε εκεί και μία αίτηση για να τσεκάρουν το ρολόι σου, μην τυχόν και έχει κάποιο πρόβλημα.

FAN GAMES ARE... FUN TO PLAY!

Οσοι διαβάσατε το review του Ανδρέα Τσουρινάκη για το **Space Quest: The Lost Chapter** και παίξατε το παιχνίδι που υπήρχε στο CD-ROM μας τον Αύγουστο, σίγουρα θα εκπλαγήκατε από τη δουλειά που κάνουν οι fans αγαπημένων σειρών στην προσπάθειά τους να τις... "νεκραναστήσουν" από τις στάχτες τους, φτιάχνοντας νέα sequels ή prequels. Εκτός από το Space Quest, μία άλλη σειρά της Sierra, τα δημοφιλέστατα **Quest for Glory**, έχει επίσης αγκαλιαστεί από αρκετούς fans, που ετοιμάζουν παιχνίδια βασισμένα σε αυτήν. Για ένα από αυτά, το Quest for Glory 4 1/2, που μάλιστα είναι έτοιμο σε full beta version, θα διαβάσετε στη στήλη "Adventure & RPGs Update" του Ανδρέα στο τεύχος που κρατάτε ήδη στα χέρια σας, ενώ βέβαια





θα έχετε την ευκαιρία να το δείτε και να το απολαύσετε... ιδίοις όμμασι, αφού συμπεριλαμβάνεται ολόκληρο στο συνοδευτικό CD-ROM μας. Προσοχή μόνο γιατί χρειάζεται 128MB μνήμης και άνω, επειδή φορτώνει όλες τις οθόνες μαζί στο ξεκίνημα.

Περνώντας στις σειρές της LucasArts που εμπνέουν τους fans στη δημιουργία νέων παιχνιδιών, θα πρέπει να αναφέρουμε, καταρχήν, τον περίφημο **Zak McKracken**: Στη σελίδα http://zak2.adventuregamer.com/ θα βρείτε το αντίστοιχο project, που ήδη έχει δώσει στη δημοσιότητα, και τα πρώτα alpha demos του.

Ο θρυλικός **Indiana Jones** δεν θα ήταν δυνατόν να μείνει βέβαια πίσω: Στη διεύθυνση http://www.goldmedallion.org.uk/ θα ανακαλύψετε όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για να είστε ενήμεροι σχετικά με το Indiana Jones & The Gold Medallion, το fan game που βρίσκεται στο στάδιο της προετοιμασίας με πρωταγωνιστή τον Indiana και το... μαστίγιό του (δεν ξέρω αν έχει προσθέσει καμιά ουρά παραπάνω, αν όχι, μπορώ ευχαρίστως να του δανείσω δυο-τρεις)! Υπάρχει, όμως, κι άλλο παιχνίδι που βρίσκεται στα σκαριά με ήρωα τον κ. Jones. Ούτε λίγο ούτε πολύ, πρόκειται για το Fate of Atlantis 2! Για άλλη μία φορά, φυσικά, δεν μιλάμε για official sequel αλλά για fan game, περισσότερα στοιχεία για το οποίο θα βρείτε στο site http://206.96.221.58/

Επιστρέφουμε για λίγο στη Sierra και την, για πολλούς, "ναυαρχίδα" της που ακούει στο όνομα **King's Quest.** Μια και η Roberta δεν αναμένεται να συνεχίσει τη σειρά, τουλάχιστον απ' όσο γνωρίζουμε αυτή τη στιγμή, κάποιοι fans αποφάσισαν να πάρουν την κατάσταση στα χέρια τους και να ετοιμάσουν αυτοί το King's Quest 9! Η σελίδα του Every Cloak has a Silver Lining, όπως ονόμασαν το παιχνίδι, βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.public.asu.edu/~jhaling/kq9/

Οι gamers έχουν τη δυνατότητα, όταν το θέλουν, να παίρνουν την κατάσταση στα χέρια τους και να δίνουν πνοή σε όσα πραγματικά αγάπησαν.

Μήπως στενοχωρηθήκατε που ο **Larry Laffer** μάς τελείωσε; Μη φοβάστε, έρχεται ο διάδοχός του, ο... Larry Vales! Ρίξτε μια ματιά στις διευθύνσεις http://vales.adventuredeveloper.com/dead.html και http://vales.adventuredeveloper.com/traffic.html για να δείτε τα σχετικά με τις περιπέτειες του Traffic Division και Dead Girls are Easy.

Δύο ενδιαφέροντα fan games βασισμένα στον Guybrush Threepwood και το περιβόητο **Monkey Island series**, τα Legends of LeChuck και Fate of Monkey Island, διεκόπησαν έπειτα από παρέμβαση της LucasArts που διαθέτει τα copyrights της αυθεντικής σειράς, κάτι αναμενόμενο αφού στη συγκεκριμένη περίπτωση η εταιρεία συνεχίζει κανονικά την έκδοση τίτλων κι έτσι η σειρά δεν είναι ουσιαστικά "νεκρή" όπως οι προηγούμενες.

Σε άλλα είδη παιχνιδιών, κυρίως δε στα action και strategies, ιδιαίτερα δημοφιλή είναι τα γνωστά modifications, που δίνουν και παίρνουν τον τελευταίο καιρό. Μια και οι πρώτες ενδείξεις από τα ερωτηματολόγια δείχνουν ότι και εσείς θα βλέπατε με καλό μάτι μία στήλη "Game Modifications", αρχίσαμε ήδη να την ετοιμάζουμε κι έτσι σύντομα θα έχουμε περισσότερα να σας πούμε σχετικά. **Βέβαια, το CD-ROM μας θα φιλοξενεί τα mods στα οποία αναφερόμαστε, ώστε να παίρνετε μία ολοκληρωμένη εικόνα.**

Καθώς το φαινόμενο των fan games αρχίζει σιγά σιγά να παίρνει διαστάσεις, γίνεται ολοένα πιο φανερό πως οι gamers έχουν τη δυνατότητα, όταν το θέλουν, να παίρνουν την κατάσταση στα χέρια τους και να δίνουν πνοή σε όσα πραγματικά αγάπησαν. Δεν ξέρω αν οι εταιρείες θα κυνηγήσουν τα copyrights τους μετά μανίας ή θα κάνουν το κορόιδο (ελπίζω το δεύτερο), σίγουρα, πάντως, δεν μπορούν να αγνοήσουν αυτό το νέο ρεύμα που αναδεικνύεται στο χώρο με μία πρωτοφανή δυναμική. Τα fan games ίσως να μην έχουν τα κορυφαία γραφικά ή το πιο εξελιγμένο interface, αλλά το μεράκι, η πλοκή, το χιούμορ και η δράση εκτινάσσονται στο maximum, μια και αυτοί που τα φτιάχνουν, στον ελεύθερο χρόνο τους, ξέρουν πολύ καλά τι είναι αυτό που ψυχαγωγεί και τους ίδιους. Τα fan games είναι free, διασκεδαστικά και μακριά από εμπορικούς/επαγγελματικούς κώδικες. Τι άλλο θέλετε για να περάσετε μερικές ευχάριστες ώρες και να πειστείτε πως... gamers have the power; PC

HOME SWEET HOME

Επιτέλους, επέστρεψα στα πάτρια εδάφη. Ευτυχώς, διότι δεν άντεχα άλλο! Ολο μπάνια, χταποδάκια, ουζάκι. Φτάνει πια!

Η 18η Αυγούστου ήταν μια ευλογημένη μέρα. Επειτα από σχεδόν έναν μήνα εξορίας στα αηδιαστικά καταπράσινα τοπία και τις ενοχλητικά καταγάλανες θάλασσες της Πελοποννήσου και της Μαγνησίας, ήρθε επιτέλους η ώρα να επιστρέψω στο πολυαγαπημένο αθηναϊκό λιοπύρι, στο πάλαι ποτέ "Κλεινόν άστυ". Ηθελα να 'ξερα τι λάθος έκανα και με εξόρισαν έτσι άσπλαχνα από τον τόπο που είδα για πρώτη φορά το φως... Μήπως είχε πολλά ορθογραφικά λάθη το τελευταίο κείμενό μου; Μήπως καθυστέρησα να το παραδώσω; Μήπως έβλαψα, άθελά μου, τα συμφέροντα του περιοδικού; Μήπως, τελικά, ο αξιότιμος Αρχισυντάκτης (πολλά τα έτη του) απλώς ξύπνησε στραβά;

Και δεν ήταν μόνον η εξορία, δεν ήταν μόνον ο ξεριζωμός. Να ξέρατε, φίλοι αναγνώστες, τι τράβηξε ο δύσμοιρος masterάκος αυτόν τον έναν μήνα... Κάθε πρωί οι δεσμώτες μου με άφηναν να κοιμηθώ μέχρι τις έντεκα και δεν μου επέτρεπαν να σηκωθώ στις εφτάμισι που ζήταγε ο οργανισμός μου. Στις εντεκάμισι είχαμε το καθημερινό μαρτύριο του μπάνιου. Ετσι, στα καλά καθούμενα, με πετούσαν μέσα σε μια παλιογαλαζοπράσινη θάλασσα στην οποία κολυμπούσαν γύλοι, καλογρίτσες, μουρμούρες, λάμπινες, σπαράκια, γωβιοί, σάλπες, αθερίνες, κεφαλόπουλα, καμπανάδες και άλλα απαίσια και ειδεχθή (sic) όντα. Από εκεί δεν με άφηναν να βγω αν δεν πέρναγε τουλάχιστον μισή ώρα! Ακουσον, άκουσον! Είχα διαβάσει για βασανιστήρια που δεν μπορεί να τα αντέξει το ανθρώπινο κορμί σε κάποια παλιά βιβλία της Ιεράς Εξέτασης (τα αγαπημένα βιβλία του Αξιότιμου - δεν έχει χάσει κανένα), αλλά αυτό τα ξεπερνούσε κατά πολύ. Και τι δεν έκανα για να ξεχνάω τον πόνο μου: βουτιές, μακροβούτια, κρόουλ, πρόσθιο, ύπτιο, πεταλούδα... Τόσο άσχημα...

Οταν πέρναγε επιτέλους το μισάωρο, με άφηναν λίγο να ξεκουραστώ στην παραλία - πάλι καλά - και συνέχιζαν με ένα δεύτερο μαρτύριο, παρόμοιο με αυτό που είχα διαβάσει σε κάποιο εδάφιο της Παλαιάς Διαθήκης και πιο συγκεκριμένα στην ιστορία του Μωυσή. Μου άνοιγαν με τη βία το στόμα και με τάιζαν διάφορα παλιοπράγματα: χταποδάκια που είχαν ψηθεί στα κάρβουνα, καλαμαράκια τηγανιτά (για τα οποία, για να μεγαλώσουν το μαρτύριό μου, μου έλεγαν ότι ήταν φρέσκα), αντζούγιες, γυαλιστερές, στρείδια, καραβίδες, κοπανιστή και ό,τι μπορούσαν να σκεφτούν για να μου καταρρακώσουν το ηθικό. Μάλιστα, ορισμένες αποφράδες ημέρες με τάισαν και τσιπούρες, λαβράκια, κάτι παλιοσυναγρίδες και άλλα τέτοια σιχαμερά και απαίσια. Για να εντείνουν το βασανιστήριο, όλα τα προαναφερθέντα συνοδεύονταν από γερές δόσεις ούζου, τσίπουρου ή κρασιού. Τόσο άσχημα...

Το απόγευμα το μαρτύριο συνεχιζόταν "καρμπόν": πέταγμα στη θάλασσα, τάισμα κ.λπ. Μάλιστα, τούτο το απογευματινό βασανιστήριο είχε και "extra bonus": Με έβαζαν σε ένα βαρκάκι και με άφηναν μεσοπέλαγα για καλαμάρεμα, συρτή και τσαπαρί για να πιάνω μόνος μου το "υλικό" για το επόμενο βασανιστήριο του ταΐσματος! Είναι σαν να σε βάζουν να φτιάξεις μόνος σου τη θηλιά στο σκοινί με το οποίο θα σε κρεμάσουν! Τόσο άσχημα...

Η μέρα μου τελείωνε με ακόμα δύο βασανιστήρια: του αγναντέματος και της αγρύπνιας. Μόλις έπεφτε το σκοτάδι, έπρεπε να κάθομαι για τουλάχιστον μία ώρα σε μια πολυθρόνα και να αγναντεύω το πέλαγος, χωρίς να έχω τη δυνατότητα να ανοίξω την τηλεόραση ή να παίξω κάποιο παιχνίδι στον υπολογιστή. Εκλιπαρούσα για έλεος, αλλά οι φωνές μου δεν είχαν καμία ανταπόκριση στα ανάλγητα αυτιά τους... Με το που έφτανε η ώρα να βγουν τα φαντάσματα, με έπαιρναν σηκωτό και με πετούσαν σε έναν μεγάλο χώρο όπου είχε τη μουσική στη διαπασών, πολύχρωμα φώτα, βλοσυρούς οινοχόους (κοινώς μπάρμεν) και, το χειρότερο, πολλούς εκπροσώπους του ασθενούς (το μάτι σου) φύλου! Από εκεί με έπαιρναν σηκωτό κι εγώ δεν ξέρω ποια πρωινή ώρα... Τόσο, μα τόσο, άσχημα... Γκαμότο!

> **"Ημουν πρόσφατα σε μια περιοδεία στη Λατινική Αμερική και για το μόνο που μετάνιωσα είναι ότι δεν μελέτησα αρκετά τα λατινικά στο σχολείο ώστε να μπορώ να συνεννοούμαι με τους ανθρώπους αυτούς.**
> **Dan Quayle, πρώην αντιπρόεδρος των ΗΠΑ**

ΤΙ ΘΑ ΗΘΕΛΕΣ ΝΑ ΓΙΝΕΙΣ;

Το κειμενάκι που ακολουθεί δεν ξέρω πώς να το χαρακτηρίσω. Ανέκδοτο, πάντως, δεν είναι...

Πρόκειται για ένα αμερικανικό κείμενο που κυκλοφορεί στο Internet εδώ και λίγο καιρό, αλλά στα χέρια μου έφτασε μόλις πρόσφατα. Διαβάζοντάς το στην αρχή διασκέδασα. Στη συνέχεια, όμως, με έπιασε μια βαθιά κατάθλιψη, τρέχα γύρευε γιατί. Η μετάφρασή του, ως συνήθως, είναι ελεύθερη, ενώ τα ποσά που αναγράφονταν σε δολάρια έχουν μετατραπεί σε δραχμές για να γίνει πιο ευκολοχώνευτο το νόημα του κειμένου...

"Τι θα ήθελες να γίνεις; Αθλητής ή σπασίκλας;

- Ο γνωστός Michael Jordan, έχοντας βγει στη σύνταξη με συμβόλαια ύψους 14,8 δισ. δραχμών, "βγάζει" 65.897.000 δρχ. την ημέρα είτε δουλεύει είτε όχι.
- Αν υποθέσουμε ότι αναπαύεται 7 ώρες κάθε βράδυ, "βγάζει" 19.240.000 δρχ. ενώ κοιμάται κι ονειρεύεται.
- Αν πάει να δει μια ταινία στο σινεμά, θα του κοστίσει 2.000 δρχ., αλλά όσο βρίσκεται στον κινηματογράφο θα έχει "βγάλει" 6.863.500 δρχ.
- Αν αποφασίσει να βράσει ένα αυγό για 5 λεπτά, θα έχει "βγάλει" 228.660 δρχ.
- Ο Jordan κερδίζει 1.372.700 δρχ. ανά ώρα περισσότερο από τον βασικό (αμερικανικό) μισθό.
- Κερδίζει 1.372.700 δρχ. ενώ βλέπει στην τηλεόραση το αγαπημένο του σίριαλ.
- Αν ήθελε να αγοράσει ένα πολυτελές αυτοκίνητο αξίας 33.300.000 δρχ., θα έπρεπε να αποταμιεύει για 12 ολόκληρες ώρες.

▸ Αν κάποιος έπρεπε να του δίνει το μισθό και τα ποσοστά του, θα έπρεπε να το κάνει με ρυθμό 740 δρχ. το δευτερόλεπτο.
▸ Αν παρακολουθεί Ολυμπιακούς Αγώνες, κατά τη διάρκεια του αγωνίσματος 100 μέτρων μετ' εμποδίων θα κέρδιζε 7.252 δρχ. και κατά τη διάρκεια του Μαραθωνίου 24.050.000 δρχ.
▸ Φέτος θα βγάλει τα διπλάσια χρήματα από όσα έβγαλαν συνολικά όλοι οι πρόεδροι των Ηνωμένων Πολιτειών.

Καταπληκτικό, έτσι; Κι όμως...
▸ Αν ο Jordan αποταμίευε το 100% του εισοδήματός του για τα επόμενα 450 χρόνια, θα είχε λιγότερα χρήματα από αυτά που ο Bill Gates έχει σήμερα.

Game Over. Ο σπασίκλας νίκησε... (Game over. Nerd wins.)"

Νομίζω ότι το καλύτερο που θα είχα να κάνω είναι να γράψω "Ουδέν σχόλιον". Σωστός;

ΤΑ ΦΑΙΔΡΑ ΤΟΥ 131

Νομίζω ότι ο τίτλος τα λέει όλα, οπότε δεν θα ήταν πρέπον να δευτερολογήσω...

Νέο επεισόδιο (δεν θυμάμαι ακριβώς ποιο) στα απίστευτα που ακούνε οι τηλεφωνητές και οι τηλεφωνήτριες της Υπηρεσίας Καταλόγου του ΟΤΕ χάρη στη συνεισφορά του giakoumis.cjb.net. Θενκς!

- Πληροφορίες, παρακαλώ.
- Ναι, ήθελα το τηλέφωνο για τις πίτσες.
- Πιτσαρία θέλετε;
- Ναι.
- Πώς λέγεται το μαγαζί;
- Ρίζα
- Ρίζα;
- Ναι, Ρ- Ι- Ζ- Ζ- Α....

- Πληροφορίες, παρακαλώ...
- Ναι, μου λέτε πόσο ήρθε ο Ολυμπιακός με την ΑΕΚ;

NO COMMENT



- Βρες μου λίγο το τηλέφωνο ενός σταθμού. Εκπέμπει στους 104,5 εδώ στην Καρδίτσα.

- Θα ήθελα το τηλέφωνο του Cosmote στο ταχυδρομείο της Καστοριάς.

- Θέλω την καλλιτέχνιδα, την Λουίζα, στην Αμερική, στο Σαν Φρανσίσκο.

- Θέλω να μάθω σε ποιον ανήκει ένα τηλέφωνο.
- Για δώστε μου το τηλέφωνο.
- Ποιο το δικό μου;
- Οχι φυσικά, αυτού που σας πήρε.
- Α, αυτό δεν το ξέρω. Αλλά μόλις τώρα με πήρε και με έβρισε.

- Θα μπορούσατε να με ξυπνήσετε αύριο στις 6;

- Θα ήθελα το τηλέφωνο της Toyota Corolla.

- Θα ήθελα το κτηνιατρείο της Ορεστιάδας.
- Δηλαδή τη Διεύθυνση Κτηνιατρικής;
- Οχι, τη διεύθυνση, το τηλέφωνο θέλω.

- Θα ήθελα ένα σπίτι στη Νιγρίτα. Οποιο να 'ναι, για να μάθω αν πέθανε κάποιος.

- Γεια σας. Εχουμε βάλει μια αγγελία στο τάδε τηλέφωνο. Μήπως ξέρετε για τι πρόκειται;

- Τι ώρα φεύγει το τρένο από Λάρισα για Αθήνα;
- Δεν γνωρίζουμε τέτοιες πληροφορίες. Μπορούμε, όμως, να σας δώσουμε το τηλέφωνο του σιδηροδρομικού σταθμού.
- Ωραία.
- 236250.
- Πολύ αργά είναι. Δεν έχει νωρίτερα δρομολόγιο;

- Θα ήθελα μια τράπεζα.
- Σε ποιο μέρος;
- Στα ταμεία.

- Θα ήθελα το τάδε τηλέφωνο.
- (έπειτα από αρκετό ψάξιμο) Δεν το βρίσκω.
- Για να σας βοηθήσω να σας πω ότι είναι απόρρητο.

- Θα ήθελα τον σιδηροδρομικό σταθμό των τρένων.

- Θα ήθελα τον αυτόματο της Θάσου.
- Είναι το 0593.
- Αυτό παίρνω και είναι λάθος.
- Μα, πώς είναι δυνατόν; Για πέστε μου λίγο τον αριθμό του τηλεφώνου που καλείτε στη Θάσο.
- 097253...

- Θα ήθελα το τηλέφωνο της ΔΕΗ στο πρώτο ποδάρ (μάλλον Χαλκιδική).

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Το μεγαλύτερο ερώτημα - στο οποίο μέχρι τώρα δεν έχω καταφέρει να βρω απάντηση - είναι: "Τι θέλουν οι γυναίκες;" Sigmund Freud

"Τα λεφτά είναι σαν τα καλοκαίρια: Τελειώνουν γρήγορα... Μπουχτισμένος master...

Φίλοι μου, μπορεί το καλοκαιράκι να φτάνει σιγά σιγά στο τέλος του και αυτή τη χρονιά, ωστόσο η νέα χιλιετία βρίσκεται ακόμα στην αρχή της. Οπως θα δείτε και σε αυτό το τεύχος, οι εκπλήξεις που μας επιφυλάσσει έρχονται χωρίς σταματημό, η μία μετά την άλλη...

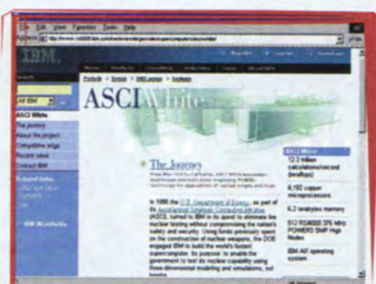
Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ο ΙΣΧΥΡΟΤΕΡΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

"Καθρέφτη, καθρεφτάκι μου, ποιος είναι ο καλύτερος υπερυπολογιστής του κόσμου;" Αν ο ASCI White κάνει την ερώτηση αυτή, η απάντηση που θα λάβει είναι "Εσύ, άρχοντά μου", και εντελώς δικαιολογημένα. Βλέπετε, το νέο θαύμα της IBM με το παράξενο όνομα (τα αρχικά ASCI σημαίνουν Accelerated Strategic Computing Initiative) έχει τη δυνατότητα να εκτελεί 12,3 τρισεκατομμύρια υπολογισμούς ανά δευτερόλεπτο, διαθέτει την ισχύ 50.000 PCs, ενσωματώνει 8.192 επεξεργαστές, ενώ το κόστος του φτάνει μόλις τα... 110 εκατομμύρια δολάρια!

Το νέο θαύμα της IBM με το παράξενο όνομα ASCI White διαθέτει την ισχύ 50.000 PCs.

Ο ASCI White βρίσκεται στο Lawrence Livermore National Laboratory της Καλιφόρνια και η κύρια χρήση του είναι η εξομοίωση πυρηνικών δοκιμών, προκειμένου τα "μεγάλα κεφάλια"



των ΗΠΑ να γνωρίζουν ανά πάσα στιγμή πώς θα συμπεριφέρονταν τα κομμάτια του πυρηνικού οπλοστασίου της χώρας σε περίπτωση που καθίστατο αναγκαία η χρησιμοποίησή τους για διάφορους σκοπούς. Ηδη έχει μάλιστα ξεκινήσει η κατασκευή ενός νέου υπερυπολογιστή, ο οποίος θα είναι 10 φορές ισχυρότερος, με προοπτική να είναι έτοιμος το 2004 για την ίδια χρήση αλλά φυσικά με πολύ μεγαλύτερη ακρίβεια.

Βρώμικη δουλειά, θα πείτε, αλλά, μεταξύ μας, καλύτερα να την κάνει ο ASCI White παρά να διαπιστώσουμε μια ωραία πρωία ότι την υλοποιεί κάποιος live πάνω από τα κεφάλια μας...





ΜΙΑ ΜΠΑΛΑ... ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΡΗ!

Οσο παράξενο κι αν ακούγεται, οι επιστήμονες του Jet Propulsion Laboratory της NASA, αφού μελέτησαν όλες τις εναλλακτικές λύσεις για ένα μελλοντικό "παρατηρητήριο" που θα εγκατασταθεί στον Κόκκινο Πλανήτη, κατέληξαν στο... ποδόσφαιρο! Μια τεράστια μπάλα, λοιπόν, που στην ουσία θα αποτελεί ένα εξελιγμένο ρομπότ με κάμερες και άλλα όργανα λεπτομερών καταγραφών, φαίνεται να είναι η πιο ενδεδειγμένη αντικαταστάτρια των τζιπ τύπου Sojourner, καθώς οι πλέον πρόσφατες πειραματικές εκδόσεις των τελευταίων δεν συμπεριφέρθηκαν σύμφωνα με τα αναμενόμενα κατά τη διάρκεια των δοκιμών σε γήινο έδαφος, αποτυγχάνοντας σε μια σειρά "λεπτών" αποστολών που τους ανατέθηκαν.

Μια τεράστια μπάλα που στην ουσία θα αποτελεί ένα εξελιγμένο ρομπότ με κάμερες και άλλα όργανα λεπτομερών καταγραφών, φαίνεται να είναι η πιο ενδεδειγμένη αντικαταστάτρια των τζιπ τύπου Sojourner.

Αντίθετα, η λύση της μπάλας προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα: Το σφαιρικό αυτό ρομπότ θα χρησιμοποιεί τους ανέμους του Αρη ως προωθητική δύναμη μέσω της οποίας θα περιφέρεται στο έδαφος του Κόκκινου Πλανήτη, ενώ στα σημεία όπου θα χρειάζεται να σταματήσει την κίνησή του, είτε για να διεξαχθούν κάποιες λεπτομερείς παρατηρήσεις είτε για να αλλάξει κατεύθυνση, απλώς θα δίνεται μια εντολή στον υπολογιστή του για να... ξεφουσκώσει!



ΒΡΕΘΗΚΕ Ο ΤΑΦΟΣ ΤΟΥ ΤΖΕΝΓΚΙΣ ΧΑΝ;



Μία αρχαιολογική αποστολή που βρίσκεται αυτό τον καιρό στη Μογγολία και διευθύνεται από τον καθηγητή Ιστορίας του Πανεπιστημίου του Σικάγο John Woods και τον ερευνητή Maury Kravitz, έναν από τους σημαντικότερους σύγχρονους μελετητές του Τζένγκις Χαν, είναι πολύ πιθανόν να βρίσκεται πολύ κοντά σε μια τεράστιας σημασίας αρχαιολογική ανακάλυψη, την ανεύρεση του τάφου του μεγάλου στρατηλάτη και αυτοκράτορα των Μογγόλων.

Η αποστολή βρίσκεται σε μια περιοχή 350 χιλιόμετρα βορειανατολικά της πρωτεύουσας Ουλάν Μπατόρ, έχοντας ήδη ανακαλύψει ως τώρα 20 τάφους που δεν έχουν ακόμα ερευνηθεί, αλλά πιστεύεται πως ανήκουν σε ευγενείς της εποχής του Τζένγκις Χαν καθώς και στον ίδιο. Η καθυστέρηση του ανοίγματος των τάφων οφείλεται στο ότι η κυβέρνηση της Μογγολίας δεν έχει ακόμα δώσει την άδεια που χρειάζεται η ομάδα για να αρχίσει τις ανασκαφές. Σε απόσταση 50 χιλιομέτρων από τους 20 αυτούς τάφους βρίσκεται μάλιστα και ο τάφος των 100 στρατιωτών που δολοφονήθηκαν το 1227, επειδή συνόδευσαν τον Τζένγκις Χαν στην τελευταία κατοικία του, προκειμένου να διαφυλαχθεί το μυστικό της ακριβούς τοποθεσίας της (κάτι που είχε μεγάλη σημασία εξαιτίας των μεγάλων θησαυρών που θάφτηκαν μαζί με τον Τζένγκις Χαν και οι οποίοι δεν θα έπρεπε σε καμία περίπτωση να γίνουν αντικείμενο σύλησης).

Μία αρχαιολογική αποστολή που βρίσκεται αυτό τον καιρό στη Μογγολία, είναι πολύ πιθανόν να βρίσκεται πολύ κοντά σε μια τεράστιας σημασίας αρχαιολογική ανακάλυψη, την ανεύρεση του τάφου του μεγάλου στρατηλάτη και αυτοκράτορα των Μογγόλων.

Λέτε, έπειτα από σχεδόν 800 χρόνια, ένα από τα σημαντικότερα αρχαιολογικά μυστήρια να βρει τη λύση του; Αν η άδεια τελικά δοθεί, σύντομα θα γνωρίζουμε...





ALPHA: ΑΛΛΑΓΗ ΦΡΟΥΡΑΣ...

Νέο αίμα έφτασε στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha τον Αύγουστο, αφού το Discovery αποβίβασε εκεί το νέο πλήρωμα, ενώ οι "παλιοί", που παρέμειναν στο Διάστημα για πέντε ολόκληρους μήνες (ανάμεσά τους η Susan Helms, η πρώτη γυναίκα που βρέθηκε στον Alpha), επέστρεψαν πίσω στη Γη. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές το Discovery δεν έχει ακόμα προσεδαφιστεί στο Kennedy Space Center, κάτι που, σύμφωνα με το πρόγραμμα, επρόκειτο να γίνει στις 22 Αυγούστου.

Εκτός από την "αλλαγή φρουράς" στο πλήρωμα του Alpha, η αποστολή STS-105 του Discovery μετέφερε εξοπλισμό καθώς και το απαραίτητο υλικό για τη διεξαγωγή νέων πειραμάτων στο σταθμό. Τέλος, στον Alpha προστέθηκε ένας μικρός δορυφόρος ονόματι SimpleSat, ο οποίος κόστισε 200.000 δολάρια και σκοπός του είναι η δοκιμή της νέας, χαμηλού κόστους, τεχνολογίας που ενσωματώνει προκειμένου να κατασκευαστούν κι άλλοι παρόμοιοι φθηνοί δορυφόροι στο μέλλον.

Εκτός από την "αλλαγή φρουράς" στο πλήρωμα του Alpha, η αποστολή STS-105 του Discovery μετέφερε εξοπλισμό καθώς και το απαραίτητο υλικό για τη διεξαγωγή νέων πειραμάτων στο σταθμό.

Για την ιστορία, το νέο πλήρωμα του Alpha αποτελείται από τους Frank Culbertson (commander), Vladimir Dezhurov και Mikhail Tyurin. Θα παραμείνουν εκεί μέχρι τον Δεκέμβριο. Τώρα, αν θα προλάβει ως τότε να τους επισκεφθεί κανένας καινούριος πολυεκατομμυριούχος "τουρίστας", δεν το ξέρω...

Η ΜΗΧΑΝΗ ΤΟΥ... ΧΡΟΝΟΥ!

Όχι, μην ανησυχείτε: Το όνειρο του H. G. Wells για την κατασκευή μιας χρονομηχανής δεν έγινε πραγματικότητα -τουλάχιστον όχι ακόμα. Αυτό που κατασκευάστηκε στη Βρετανία και ήδη λειτουργεί είναι ένας νέος υπερυπολογιστής με αποστολή να γυρίσει πολύ πίσω στο χρόνο (εξ ου και ο όρος "Μηχανή του Χρόνου") και να αναπαραστήσει τη δημιουργία, την εξέλιξη αλλά και το μέλλον του Σύμπαντος όσο λεπτομερέστερα γίνεται.



Για να φέρει σε πέρας το δύσκολο έργο της, η "Cosmology Machine", όπως ονομάστηκε, και η οποία βρίσκεται στο Πανεπιστήμιο του Durham, συλλέγει δεδομένα προερχόμενα από δισεκατομμύρια συμπαντικών παρατηρήσεων που έχουν αποθηκευτεί στην database της και στη συνέχεια τα επεξεργάζεται με ασύλληπτες ταχύτητες, παράγοντας virtual μοντέλα δημιουργίας και εξέλιξης του Σύμπαντος. Αυτά τα "εικονικά σύμπαντα" μπορούν μάλιστα να είναι προσαρμοσμένα σε καθεμία ξεχωριστά από τις κοσμογονικές θεωρίες που σήμερα είναι αποδεκτές και εξετάζονται από τη διεθνή επιστημονική κοινότητα.

Κατασκευάστρια εταιρεία του νέου υπερυπολογιστή δεν είναι άλλη από την περίφημη Sun Microsystems, ενώ το κόστος του αγγίζει τα 1,4 εκατομμύρια λίρες Αγγλίας.

Κατασκευάστρια εταιρεία του νέου υπερυπολογιστή δεν είναι άλλη από την περίφημη Sun Microsystems, ενώ το κόστος του αγγίζει τα 1,4 εκατομμύρια λίρες Αγγλίας. Η Cosmology Machine διαθέτει 112GB RAM, 7 Terrabytes αποθηκευτικό χώρο και μπορεί να εκτελέσει 10 δισεκατομμύρια αριθμητικές πράξεις ανά δευτερόλεπτο! Σαν καλούτσικη μου φαίνεται, αν και, όπως είδαμε ήδη, φαντάζει μάλλον μικρή μπροστά σε κάτι άλλα... τέρατα!





Η XENA ΣΤΑ X-FILES!

Τον προηγούμενο μήνα γράψαμε για το τέλος της σειράς "Xena: The Warrior Princess" από αυτήν εδώ τη στήλη. Να, όμως, που η φίλη μας η Xena επιφυλάσσει κι άλλες εκπλήξεις για μας: Η Lucy Lawless, η ηθοποιός δηλαδή που ενσαρκώνει τη γνωστή ηρωίδα στη μικρή οθόνη, δέχτηκε την πρόταση της Fox και θα συμμετάσχει ως guest star στα δύο πρώτα επεισόδια του επερχόμενου ένατου κύκλου των X-Files ("Nothing Important Happened Today Parts I & II), με προοπτική να συνεχίσει τις εμφανίσεις της και σε άλλα επεισόδια της σειράς!

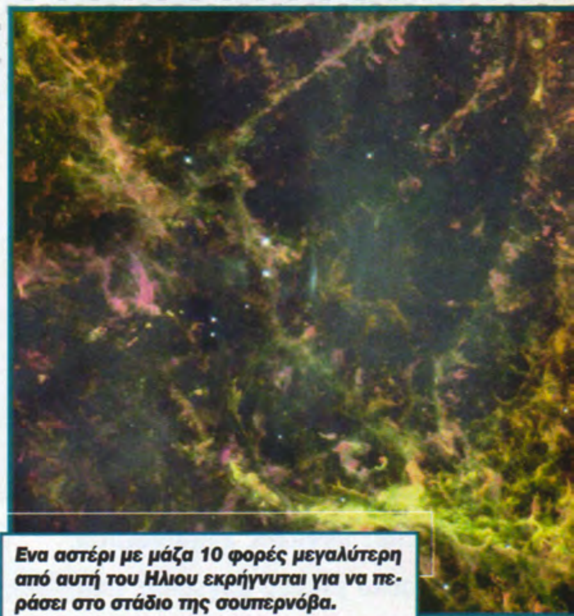
Στο νέο κύκλο των X-Files θα προστεθεί, όπως ανακοινώθηκε, ακόμα ένας χαρακτήρας, ο Assistant Director Brad Follmer, τον οποίο θα υποδύεται ο Cary Elwes, γνωστός ήδη από τις κινηματογραφικές ταινίες "The Princess Bride", "Robin Hood: Men in Tights", "Days of Thunder" και "Shadow of the Vampire". Όσο για τον Mulder, απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα μάλλον δεν θα εμφανιστεί καθόλου στο νέο κύκλο, ενώ το μωρό της Scully θα διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της σειράς. Η 4η Νοεμβρίου, ημερομηνία προβολής της πρεμιέρας του ένατου κύκλου, δεν αργεί πολύ ακόμα. Ο ίδιος ο Chris Carter, πάντως, κρατά προς το παρόν κρυφή ως επτασφράγιστο μυστικό την πλοκή των νέων επεισοδίων, ενώ απαντά στις φήμες που κατά καιρούς ακούγονται στο Internet με τη γνωστή ρήση: "Deny Everything"!

Η Lucy Lawless δέχτηκε την πρόταση της Fox και θα συμμετάσχει ως guest star στα δύο πρώτα επεισόδια του επερχόμενου ένατου κύκλου των X-Files.

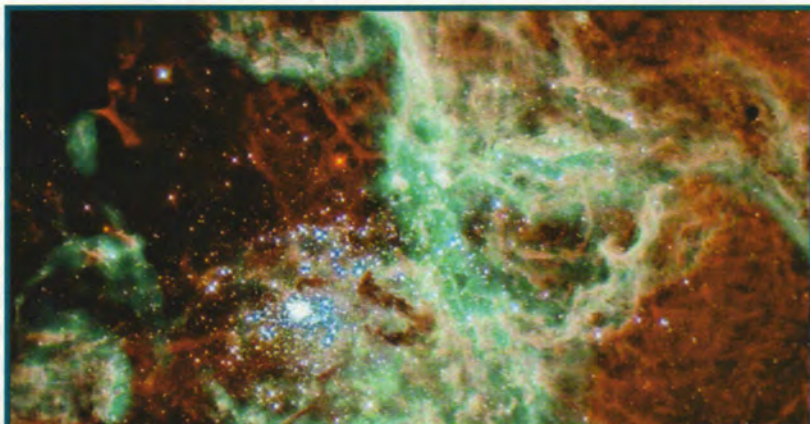


HUBBLE HIGHLIGHTS

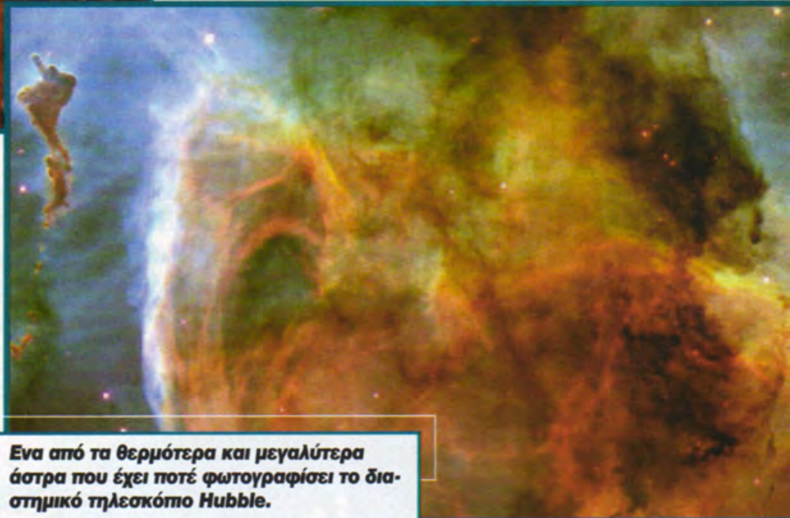
Θα κλείσουμε λίγο διαφορετικά τη στήλη μας αυτόν το μήνα, παρουσιάζοντάς σας μερικές από τις πιο εντυπωσιακές φωτογραφίες που τράβηξε το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble τους τελευταίους δώδεκα μήνες. Απολαύστε το Σύμπαν σε όλη τη μεγαλοπρέπειά του!



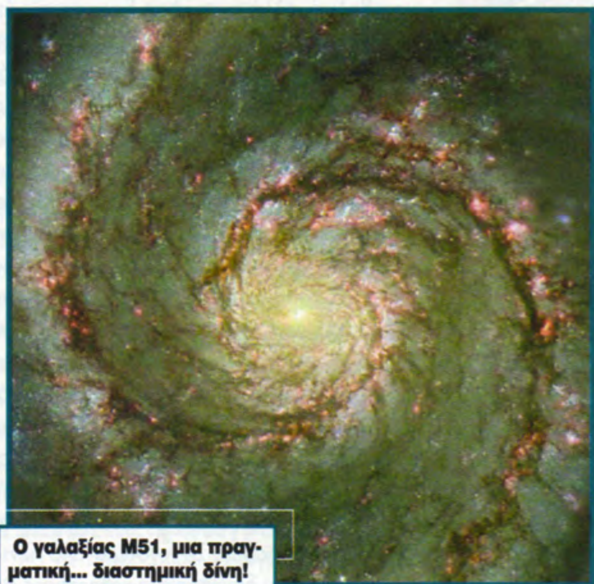
Ενα αστέρι με μάζα 10 φορές μεγαλύτερη από αυτή του Ηλιου εκρήγνυται για να περάσει στο στάδιο της σουπερνόβα.



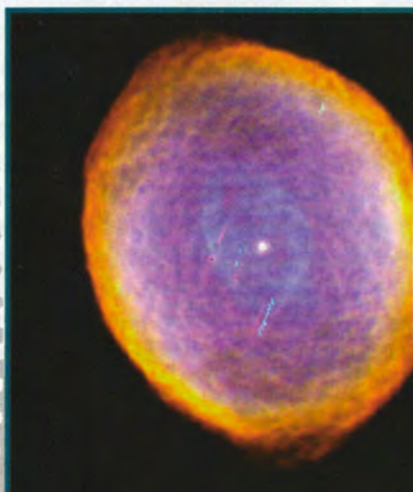
Μία ομάδα που περιλαμβάνει μερικά από τα πιο φωτεινά άστρα που έχουν ποτέ φωτογραφηθεί, στο νεφέλωμα 30 Doradus.



Ενα από τα θερμότερα και μεγαλύτερα άστρα που έχει ποτέ φωτογραφίσει το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble.



Ο γαλαξίας M51, μια πραγματική... διαστημική δίνη!



Ενα άστρο που εξερράγη στον αστερισμό Laptus πριν από αρκετές χιλιάδες χρόνια συνεχίζει την πορεία του μέχρι να μετατραπεί από "κόκκινος γίγαντας" σε "άσπρο νάνο".



Δύο σπειροειδείς γαλαξίες περιστρέφονται στον αστερισμό της Υδρας.

HYPERVCAM & PENCAM

Τα μικρά θαύματα!

Αυτόν το μήνα στη στήλη "Hot Stuff" φιλοξενούνται δύο κάμερες μεγάλης χρησιμότητας και πολύ μικρού μεγέθους από την AIPTEK. Η πρώτη είναι η HyperVcam, ενώ η δεύτερη ακούει στο όνομα PenCam. Χαρακτηριστικό γνώρισμα και των δύο είναι το ευρύ φάσμα των δυνατοτήτων που προσφέρουν στο χρήστη.

του Ορέστη Μανούσου

Δύο ίσως από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα που διαθέτουν οι κάμερες που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα είναι το μικρό μέγεθος, καθώς και το μηδαμινό βάρος τους. Το γεγονός αυτό τις καθιστά πολύ χρήσιμες, μια και η μεταφορά τους γίνεται παιχνιδάκι, κάτι που θα διευκολύνει τους κατόχους φορητών υπολογιστών (ή αλλιώς notebooks), αφού οι ψηφιακές αυτές κάμερες είναι πολύ εύκολο να εγκατασταθούν σε οποιονδήποτε υπολογιστή. Η χρησιμότητα των εν λόγω συσκευών δεν σταματάει, όμως, εδώ. Μιλώντας σε κάποιο chat room, μπορούμε είτε να έχουμε απευθείας οπτική επαφή με το συνομιλητή μας (φυσικά, για να συμβεί αυτό, πρέπει και αυτός να διαθέτει κάμερα) είτε να του στέλνουμε φωτογραφίες τις οποίες έχουμε τραβήξει. Η ανάλυση των φωτογραφιών είναι δεόντως ικανοποιητική και η ταχύτητα με την οποία στέλνονται τα δεδομένα αρκετά υψηλή (τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους θα τα αναλύσουμε στη συνέχεια).



HYPERVCAM

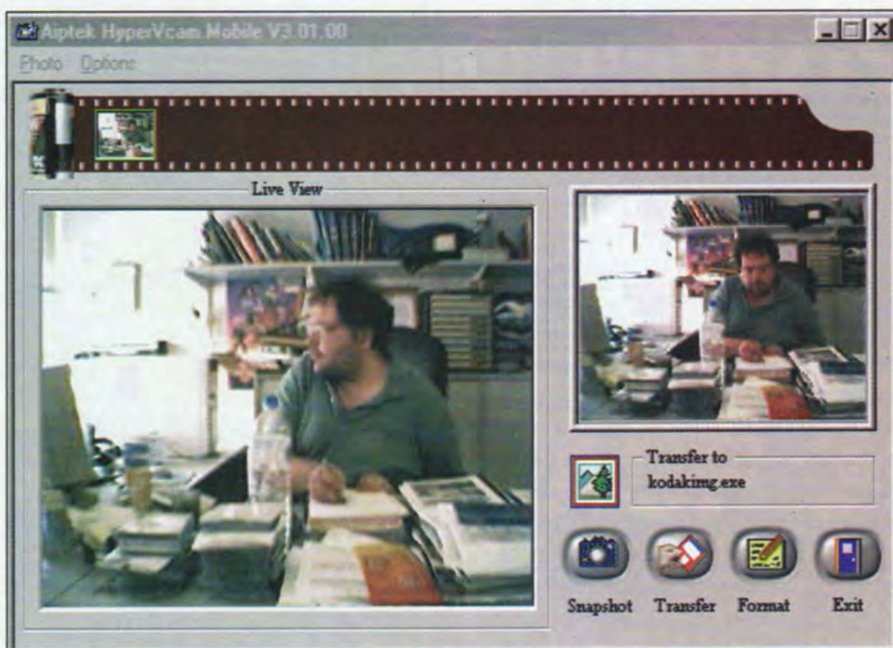
Η HyperVcam είναι η πρώτη από τις δύο κάμερες που θα μας απασχολήσει στο "Hot Stuff" αυτού του μήνα, παραγωγός εταιρεία της οποίας είναι η Aiptek. Προκειμένου να χρησιμοποιήσουμε την κάμερα αυτή, πρέπει ο υπολογιστής μας να πληροί τις ακόλουθες προϋποθέσεις: Επεξεργαστής Pentium στα 100MHz, 16MB RAM, Windows 98, ένα ελεύθερο USB port, CD-ROM drive και 100MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο(!). Το τελευταίο ακούγεται κάπως υπερβολικό, αλλά τι να γίνει, δεν μπορεί κάτι να έχει μόνο θετικά χαρακτηριστικά. Προτού προχωρήσουμε στην περιγραφή της εγκατάστασης, ας κάνουμε μία αναφορά στα γενικά χαρακτηριστικά της κάμερας, αρχίζοντας από το μέγεθός της. Η HyperVcam, λοιπόν, χωράει στην παλάμη μας, ενώ το βάρος της είναι αμελητέο. Επίσης, διαθέτει και μία βάση, με την οποία μπορούμε να τη στηρίζουμε σε κάποιο σημείο. Η βάση αυτή δεν περιορίζει την κίνηση της κάμερας, αλλά της επιτρέπει πλήρη περιστροφή (360 μοίρες) γύρω από τον εαυτό της. Η διαδικασία εγκατάστασης είναι πολύ απλή. Τοποθετούμε το CD στο drive του υπολογιστή μας και ακολουθούμε τα βήματα που θα μας υποδεικνύει το πρόγραμμα. Σε λιγότερο από πέντε λεπτά η διαδικασία εγκατάστασης θα έχει ολοκληρωθεί και θα είμαστε έτοιμοι να χρησιμοποιήσουμε την κάμερα. Για να αρχίσουμε να χρησιμοποιούμε την κάμερα, απλώς κάνουμε κλικ στο μενού "Εναρξη" (Start για αυτούς που χρησιμοποιούν αγγλικά Windows), πηγαίνουμε στο "Programs" και στη συνέχεια στο φάκελο που ονομάζεται "Aiptek HyperVcam". Αυτό είναι το πρόγραμμα που θα μας επιτρέψει να χρησιμοποιήσουμε την κάμερα. Εναλλακτικά, μπορούμε ανά πάσα στιγμή να πατήσουμε το κουμπί "Snapshot", το οποίο βρίσκεται στο

επάνω μέρος της κάμερας. Αυτό έχει το ίδιο αποτέλεσμα με την προαναφερόμενη διαδικασία, μόνο που έτσι εξοικονομούμε χρόνο, ενώ είναι και πιο απλό. Αφού ξεκινήσουμε το πρόγραμμα, πηγαίνουμε στην κυρίως οθόνη. Από εδώ μπορούμε να δούμε το μενού των επιλογών.

Στη συνέχεια θα εξετάσουμε λίγο πιο αναλυτικά τη λειτουργία κάθε κουμπιού. Το πρώτο κουμπί απεικονίζει μία φωτογραφική μηχανή. Αυτό ονομάζεται "Snapshot button" και χρησιμεύει για να τραβάμε φωτογραφίες, τις οποίες μπορούμε να αποθηκεύσουμε σε format .jpeg ή .pdf. Το επόμενο κουμπί, στα δεξιά του πρώτου, απεικονίζει μία δισκέτα με ένα χέρι, και είναι ίσως το πιο χρήσιμο απ' όλα. Ονομάζεται "Transfer button" και μας επιτρέπει να μεταφέρουμε τη φωτογραφία που έχουμε επιλέξει σε κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας (για παράδειγμα, το Photo Express ή οποιοδήποτε άλλο). Εφόσον ενεργοποιήσουμε αυτήν την επιλογή, επιλέγουμε το πρόγραμμα στο οποίο θέλουμε να τη στείλουμε από το "Transfer to..." που εμφανίζεται. Το επόμενο κουμπί, το λεγόμενο "Format button", που απεικονίζει ένα μολύβι να γράφει πάνω σε μία κόλλα, εμφανίζει το παράθυρο του video format. Από εδώ έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε αναλύσεις από 160x120 μέχρι 640x480. Το τελευταίο κουμπί δεν χρειάζεται επεξήγηση, γιατί είναι αυτό της εξόδου (απλό, ε;). Επάνω αριστερά έχουμε ακόμη δύο επιλογές, τις "Photo" και "Options". Από την επιλογή "Photo" μπορούμε να σώσουμε ή να σβήσουμε κάποιες από τις φωτογραφίες που ήδη έχουμε τραβήξει. Σώζοντας ή σβήνοντας φωτογραφίες, ελευθερώνουμε χώρο στην μπάρα - φιλμ που υπάρχει στο επάνω μέρος της κυρίως οθόνης του προγράμματος. Από τη δεύτερη επιλογή (Options), και επιλέγοντας το "Capture Filter", ανοίγουμε το video source window. Εδώ μπορούμε να "παίξουμε" αυξομειώνοντας τη φωτεινότητα ή το contrast της εικόνας.

Τραβώντας φωτογραφίες

Για να τραβήξουμε φωτογραφίες, ακολουθούμε τα εξής απλά βήματα. Πρώτα απ' όλα ξεκινάμε το πρόγραμμα σύμφωνα με τη διαδικασία που περιγράψαμε ανωτέρω. Στη συνέχεια κάνουμε focus (ή αν προτιμάτε εστιάζουμε) την κάμερα πάνω στο αντικείμενο ή στο άτομο που θέλουμε να τραβήξουμε. Αυτό μπορούμε να το κάνουμε "manually", περιστρέφοντας το φακό της κάμερας (θα βλέπουμε πόσο καλά έχουμε εστιάσει από την οθόνη του υπολογιστή μας). Τέλος, διαλέγουμε την ποιότητα που θα έχει η φωτογραφία μας. Μπορούμε να ρυθμίσουμε την ποιότητα των φωτογραφιών από τα "Options/Snapshot". Αν επιλέξουμε "High Quality", θα πρέπει να κρατήσουμε την κάμερα σταθερή για δύο ή τρία δευτερόλεπτα, αφού πατήσουμε το πλήκτρο "Snapshot" από την κυρίως οθόνη, για να πάρουμε τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα. Οπως προαναφέρθηκε, μπορούμε να τραβήξουμε φωτογραφίες πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο στην κεντρική οθόνη. Εναλλακτικά, προκειμένου να τραβήξουμε μία φωτογραφία, πατάμε το κουμπί που βρίσκεται στην κορυφή της κάμερας, το οποίο, όπως προαναφέραμε, ενσωματώνει την επιπρόσθετη λειτουργία εκκίνησης του προγράμματος.



Η HyperVcam απαθανάτισε τον κ. Κράτσα εν ώρα εργασίας.

HYPERVCAM

ΥΠΕΡ
- Σχετικά μικρό μέγεθος και μικρό βάρος
- Προσιτή τιμή
- Εύκολη στη χρήση

ΚΑΤΑ
- Ελλειψη δυνατότητας χρονοκαθυστέρησης στο τράβηγμα της φωτογραφίας
- Σχετικά υψηλές απαιτήσεις



PENCAM

Η δεύτερη κάμερα που θα μας απασχολήσει είναι η PenCam, επίσης από την Aiptek, η οποία θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως "συγγενής" της HyperVcam. Πράγματι, οι ομοιότητες που τις διακρίνουν, τόσο στο σχεδιασμό όσο και στις λειτουργίες, "προδίδουν" το γεγονός ότι είναι κατασκευασμένες από την ίδια εταιρεία. Ας αρχίσουμε, όμως, την παρουσίαση με τις απαιτήσεις της PenCam. Για να τη χρησιμοποιήσουμε, λοιπόν, θα πρέπει να διαθέτουμε έναν επεξεργαστή Pentium στα 200MHz, Windows 98 ή 2000, 32MB RAM (64 προτεινόμενα), τετραπλής ταχύτητας CD-ROM, κάρτα βίντεο με τουλάχιστον 2MB RAM και, φυσικά, ένα ελεύθερο USB port. Οι απαιτήσεις, όπως θα παρατηρήσατε, είναι αρκετά πιο υψηλές από αυτές της HyperVcam. Η PenCam, όπως φαίνεται και από τις συνοδευτικές εικόνες, είναι πιο μακρόστενη από την HyperVcam και έχει ειδικά "κλιπάκια" για εύκολη μεταφορά. Στο πίσω μέρος της η κάμερα έχει θήκη για δύο μπαταρίες (AAA) 1,5 Volt έκαστη, καθώς και μία οθονούλα, τη λειτουργία της οποίας θα εξετάσουμε στη συνέχεια. Η PenCam έχει δύο κουμπιά, ένα στην κορυφή και ένα στο πίσω μέρος της (πάνω και δεξιά), η λειτουργία των οποίων διαφέρει. Το πρώτο είναι αυτό που τραβάει τις φωτογραφίες. Αν ακουστεί ένα υψηλής συχνότητας "μπιπ", αυτό σημαίνει ότι η φωτογραφία τραβήχτηκε επιτυχώς. Αν ακου-

στεί ένα χαμηλής συχνότητας "μπιπ", τότε αυτό σημαίνει ότι η φωτογραφία δεν μπορεί να τραβηχτεί λόγω χαμηλού φωτισμού. Πολλά "μπιπ" στη σειρά μάς υποδεικνύουν ότι η κάμερα δεν χωράει άλλες φωτογραφίες. Το δεύτερο κουμπί είναι αυτό που μας επιτρέπει να αλλάξουμε mode στην κάμερα. Μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε "Self timer" mode (St) και "Continuous" mode (Ct). Το Self timer είναι "χρονοδιακόπτης", κάτι που σημαίνει ότι μπορούμε να τον ρυθμίσουμε (πατώντας το πρώτο κουμπί τον ενεργοποιούμε) και αυτός αναλαμβάνει να βγάλει τη φωτογραφία έπειτα από μερικά δευτερόλεπτα. Πολύ σημαντική προσθήκη, που δεν υπήρχε στην HyperVcam. Το Continuous mode μας επιτρέπει να τραβάμε φωτογραφίες πατώντας το πρώτο κουμπί, μία με κάθε πάτημα. Οι άλλες δύο επιλογές είναι οι Cl, με την οποία σβήνουμε τις αποθηκευμένες εικόνες, και οι Hr και Lr (High Resolution και Low Resolution αντίστοιχα).

Η διαδικασία εγκατάστασης της PenCam είναι το ίδιο απλή και σύντομη με αυτήν της HyperVcam. Τοποθετούμε το CD στο drive, κάνουμε setup από το φάκελο "Kamera" και στη συνέχεια restart, προκειμένου να μπορέσουμε να τη χρησιμοποιήσουμε στον υπολογιστή μας. Για να ξεκινήσουμε το πρόγραμμα και να πάμε στην κεντρική οθόνη, δεν έχουμε παρά να πάμε στο "Start", "Programs" και "PenCam", απ' όπου τρέχουμε το πρόγραμμα εκκίνησης.

Στην κεντρική οθόνη πλέον έχουμε αρκετές επιλογές. Ας αρχίσουμε με την αποθήκευση των ήδη υπαρχουσών φωτογραφιών. Δεδομένου του γεγονότος ότι έχουμε τραβήξει κάποιες φωτογραφίες από εξωτερικό περιβάλλον και θέλουμε να τις περάσουμε στον υπολογιστή, επιλέγουμε το "Download DSC image". Ετσι, βλέπουμε στη μεγάλη οθόνη το σύνολο των φωτογραφιών που υπάρχουν αποθηκευμένες στην κάμερα (οι περισσότερες φωτογραφίες που μπορούν να χωρέσουν στην κάμερα είναι 80). Στη συνέχεια επιλέγουμε όποιες θέλουμε από αυτές, κάνοντας κλικ πάνω τους, και τις μεταφέρουμε στη μικρή οθόνη που βρίσκεται δεξιά από τη μεγάλη. Αυτό μπορούμε να το κάνουμε είτε επιλέγοντας αυτές τις φωτογραφίες που θέλουμε και κάνοντας κλικ στο κουμπί "Transfer Selected" (αυτό που δείχνει μία κόλλα χαρτί) είτε μεταφέροντάς τες όλες επιλέγοντας "Transfer All" (αυτό που δείχνει πολλές κόλλες χαρτιού).



Οπως και στην HyperVcam, μπορούμε να μεταφέρουμε κάποια φωτογραφία σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Κάνοντας διπλό κλικ σε μία από τις φωτογραφίες μας, ανοίγει το default πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων. Επίσης, από το πλήκτρο "Image Process" μπορούμε να επεξεργαστούμε την επιλεγμένη εικόνα. Εχουμε τη δυνατότητα να "παίξουμε" με τα χρώματα, το contrast, να τη στριφογυρίσουμε, να παίξουμε με τις φωτοσκιάσεις και άλλα πολλά τέτοια. Επίσης, μπορούμε να τη στείλουμε με mail σε κάποιον γνωστό μας, ως attachment, από την επιλογή "Mail" που βρίσκεται δίπλα στην "Image process".

Ας δούμε, τώρα, πώς μπορούμε να πάμε στο video mode. Στην κεντρική οθόνη υπάρχουν στο κάτω αριστερό μέρος της δύο στρογγυλά κουμπιά που απεικονίζουν ένα μάτι. Το πρώτο από αυτά είναι το "Live View", ενώ το δεύτερο το "DSC function". Επιλέγοντας το πρώτο, ενεργοποιούμε το video mode, που πιάνει όλη την κυρίως οθόνη. Σημειώστε, όμως, ότι με αυτόν τον τρόπο χάνονται όλες οι φωτογραφίες που βρίσκονται εκείνη τη στιγμή αποθηκευμένες στην κάμερα, επομένως καλό θα είναι να τις έχουμε κάνει Upload προηγουμένως (αν φυσικά τις θέλουμε). Ετσι κι αλλιώς, όμως, αν έχουμε ξεχάσει κάποια, το πρόγραμμα αναλαμβάνει να μας ειδοποιήσει.

Το μόνο αρνητικό που μπορεί να αναφέρει κάποιος για αυτήν την κάμερα είναι ότι, αρχικά τουλάχιστον, είναι σχετικά δύσκολο να εξοικειωθεί κάποιος μαζί της. Αν όμως ασχοληθεί λίγο με αυτήν, θα ανταμειφθεί και με το παραπάνω από τις υπηρεσίες που του προσφέρει. Καλές λήψεις, λοιπόν...

Τις δύο κάμερες μας διέθεσε για δοκιμή η εταιρεία BSI (τηλ.: 6511826).



Η κεντρική οθόνη του PenCam manager.

PENCAM

ΥΠΕΡ

- Μικρό μέγεθος και μηδαμινό βάρος
- Πολύ καλή ποιότητα εικόνας
- Αυξημένες δυνατότητες επεξεργασίας φωτογραφιών
- Υπαρξη "χρονοδιακόπτη" για καθυστέρηση λήψης φωτογραφίας
- Προσιτή τιμή

ΚΑΤΑ

- Σχετικά πολύπλοκη στο χειρισμό

Anubis Εύχρηστα Εργαλεία Πληροφορικής

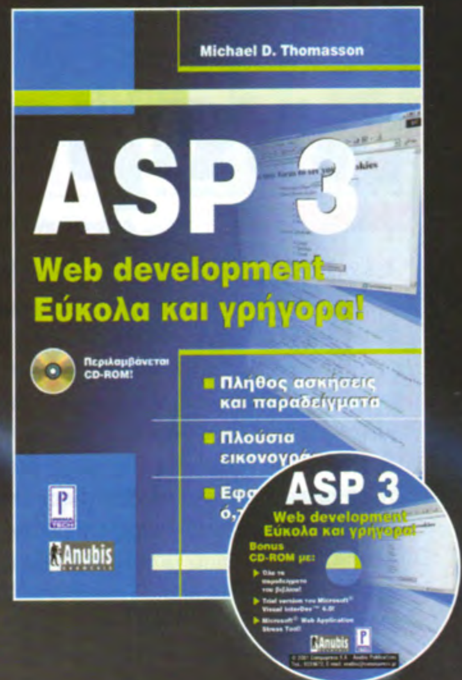
Linux για χρήστες των Windows



Ανακαλύψτε ξανά την προγραμματιστική δύναμη και τη διαχειριστική ελευθερία με αυτό το ανεξάρτητο λειτουργικό σύστημα, που δεν κοστίζει και εντούτοις είναι ιδιαίτερα εύχρηστο.

Το βιβλίο συνοδεύεται από 2 CD-ROM με τη δημοφιλέστερη έκδοση του Linux.

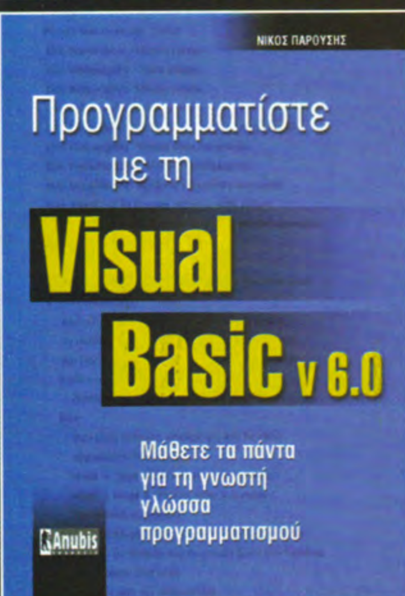
ASP 3



Ξεκινήστε σήμερα την ανάπτυξη εφαρμογών στο Internet και δημιουργήστε web εφαρμογές υψηλής απόδοσης σε χρόνο ρεκόρ!

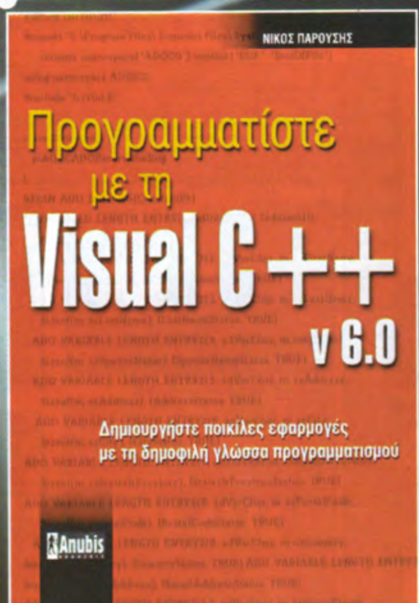
Περιλαμβάνεται CD-ROM με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου και χρήσιμες εφαρμογές!

Προγραμματίστε με τη Visual Basic v 6.0



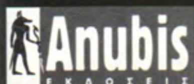
Γνωρίστε ό,τι αφορά τον προγραμματισμό με την τελευταία έκδοση της δημοφιλούς γλώσσας Visual Basic, που διαθέτει πλήθος νέων χαρακτηριστικών. Προσθέστε στοιχεία ελέγχου στην εργασία σας δυναμικά, μόνο με κώδικα, δημιουργήστε προσαρμοσμένα στοιχεία ελέγχου ActiveX και γράψτε εφαρμογές που χρησιμοποιούν Dynamic HTML.

Προγραμματίστε με τη Visual C++ v 6.0



Ένα βιβλίο για να μάθετε όλα όσα χρειάζεστε για να εργαστείτε με τη Visual C++ v 6.0. Εξετάζονται θέματα όπως: βασικά στοιχεία ελέγχου, προσθήκη στοιχείων και δημιουργία εφαρμογών, αποθήκευση, ανάκτηση και ενημέρωση δεδομένων.

Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Εφτασε ο Σεπτέμβριος, λοιπόν, και η στήλη "Hot Sites" είναι και αυτόν το μήνα κοντά σας με ένα ελληνικό και ένα ξένο site. Το πρώτο είναι ένα κατεξοχήν μουσικό site που θα ικανοποιήσει τους φιλόμουσους, ενώ το δεύτερο είναι ένα site αφιερωμένο στα computer games. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά το πρώτο από αυτά.

του Ορέστη Μανούσου
orestesman@hotmail.com

Avopolis.gr

Τα ελληνικά sites διαρκώς αυξάνονται, αντανακλώντας τις ανάγκες που δημιουργούνται στους χρήστες, καθώς και την αποδοχή του Internet ως απαραίτητου μέσου πληροφόρησης και επικοινωνίας. Πολλά sites απευθύνονται, κυρίως λόγω του περιεχομένου τους, σε περιορισμένο αριθμό χρηστών. Ενα από αυτά είναι και το Avopolis, που θα μας απασχολήσει σε αυτό το τεύχος. Το Avopolis (www.avopolis.gr) είναι ένα αυστηρά μουσικό site, που απευθύνεται στους φίλους κάθε είδους μουσικής.

ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Πληκτρολογώντας τη διεύθυνση του site (www.avopolis.gr) βρισκόμαστε στην κεντρική σελίδα του. Από την πρώτη κιόλας ματιά μπορεί κανείς να δει και να εκτιμήσει τη δουλειά που έχει γίνει. Σε πρώτη φάση βλέπουμε τις στήλες που φιλοξενεί το site. Αυτές αναλυτικά είναι οι εξής: News, Reviews, Greviews, Live, Dates, Interviews, Articles, Weekly, Tots, Recollections, Cinema, Editorial, Demo, Metal και Core. Θα εξηγήσουμε τη λειτουργία καθεμίας από αυτές ξεχωριστά, αφού το περιεχόμενό τους ποικίλλει.

Πρώτη είναι η επιλογή News. Από αυτήν βλέπουμε τα νέα στο χώρο της μουσικής σκηνής, όπως η κυκλοφορία του καινούριου δίσκου ενός συγκροτήματος ή η οργάνωση μίας συναυλίας. Σειρά έχουν οι επιλογές Reviews και Greviews, η διαφορά των οποίων έγκειται στο γεγονός ότι η μεν πρώτη αφορά σε ξένους δίσκους, ενώ η δεύτερη ασχολείται αποκλειστικά με ελληνικές παραγωγές. Μπορούμε, επιλέγοντας έναν από τους δίσκους που μας ενδιαφέρει, να διαβάσουμε ένα αναλυτικό review γι' αυτόν, καθώς και γενικότερες πληροφορίες για τη δισκογραφική εταιρεία, την ημερομηνία κυκλοφορίας, το είδος της μουσικής που περιέχει (αν δεν γνωρίζουμε τον καλλιτέχνη) και, τέλος, το συγγραφέα του άρθρου. Επίσης, μπορούμε να δούμε εικόνες από το εξώφυλλο ή και από το βιβλιαράκι που συνοδεύει το δίσκο.

Σειρά έχουν τα αγαπημένα σε πολλούς fans της μουσικής Live. Οι ζωντανές εμφανίσεις είναι ίσως η πιο σκληρή δοκιμασία στην οποία υποβάλλονται οι καλλιτέχνες, αφού καλούνται να παίξουν ζωντανά μπροστά στο κοινό και, όπως όλοι ξέρουμε, ο τελευταίος και πιο αυστηρός κριτής είναι ο κόσμος. Μάλιστα, ο Bruce Springsteen είπε κάποτε: "Μία μπάντα είναι πετυχημένη όταν κοιτάζει τον κόσμο μπροστά της και βλέπει τον εαυτό της." Οι συναυλίες, πάντως, φέρνουν πιο κοντά τον καλλιτέχνη με το κοινό του και βοηθούν στην ανάπτυξη μιας πιο ιδιαίτερης σχέσης μεταξύ τους. Γι' αυτόν το λόγο, λοιπόν, τα νέα γύρω από τις ζωντανές εμφανίσεις των συγκροτημάτων είναι πολύ σημαντικά, αφού αν μία μπάντα χάσει την επαφή της με το κοινό, χάνει και το δρόμο της (με μόνη εξαίρεση ίσως τους Pink Floyd, των οποίων οι συναυλίες -μαζί με αυτές των Queen- παραμένουν αξεπέραστες από πλευράς παραγωγής αλλά και σκηνικής παρουσίας).

Βλέποντας, λοιπόν, τα νέα γύρω από τα Lives, έχουμε τη δυνατότητα να διαβάσουμε ένα review-κριτική της συναυλίας, αν αυτή έχει ήδη πραγματοποιηθεί, καθώς και να δούμε μερικές φωτογραφίες από αυτήν. Επίσης, μπορούμε να ψάξουμε για νέα γύρω από τις συναυλίες με βάση τον καλλιτέχνη, την ημερομηνία διεξαγωγής ή και δημοσίευσης στο site.

Από τα Dates βλέπουμε έναν κατάλογο με τις συναυλίες που έχουν προγραμματιστεί για το άμεσο μέλλον. Αυτές είναι ταξινομημένες ανάλογα με την ημερομηνία διεξαγωγής τους και την πόλη στην οποία θα πραγματοποιη-

Η κεντρική σελίδα του avopolis.gr.

θούν. Στο αριστερό μέρος της οθόνης έχουμε ακόμη έναν κατάλογο με τις διευθύνσεις κάποιων κέντρων διασκέδασης, κυρίως της Αθήνας.

Από την επιλογή Interviews μπορούμε, όπως είναι προφανές, να διαβάσουμε συνεντεύξεις διάφορων καλλιτεχνών. Στην αρχή σημειώνεται η ημερομηνία δημοσίευσης και στη συνέχεια το όνομα του συντάκτη που επιμελήθηκε τη συνέντευξη.

Η επόμενη επιλογή, τα Articles, είναι κάτι ξεχωριστό. Εδώ θα βρούμε βιβλία από διάφορους συγγραφείς, τα οποία έχουν ως θέμα τους τη μουσική. Ευνόητο είναι, όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στο site, ότι κανένα από αυτά τα βιβλία δεν αναπληρώνει το κενό που αφήνει η μουσική, αλλά σκοπός τους είναι να συμπληρώσουν τις γνώσεις μας γύρω από αυτήν.

Η επιλογή Weekly περιέχει ειδήσεις όχι μόνο από τη μουσική σκηνή, αλλά και από τον κόσμο γενικότερα. Μερικές μπορεί να αναφέρονται σε σπορ, άλλες σε εσωτερικές ειδήσεις -οι οποίες αντιμετωπίζονται με πολύ χιούμορ- κι άλλες στα singles της εβδομάδας. Πηγαίνοντας στα tots βλέπουμε μερικές προτάσεις δίσκων, καθώς και επανεκδόσεις παλαιότερων.

Τα Recollections είναι κάτι σαν αφιερώματα σε διάφορα συγκροτήματα. Αυτά περιλαμβάνουν είτε μεμονωμένους δίσκους είτε ολόκληρη τη δισκογραφική δουλειά ενός σχήματος με αναλυτικές περιγραφές. Στο αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει ένας κατάλογος με όλα τα συγκροτήματα, των οποίων η δουλειά έχει φιλοξενηθεί στη στήλη.

Από την επιλογή Cinema υπάρχει η δυνατότητα να δούμε μερικές κριτικές για ταινίες (όχι εκτεταμένες) και ακόμη άρθρα που αφορούν στον κινηματογράφο γενικότερα. Ακολουθεί το Editorial, το οποίο είναι απλώς ένα... editorial γραμμένο με ωραίο στυλ (αξίζει να του ρίξετε μια ματιά). Στα Demos θα βρούμε παραγωγές από πρωτοεμφανιζόμενα μουσικά σχήματα, όχι μόνο ελληνικά αλλά και ξένα. Στο αριστερό μέρος της οθόνης -πάλι- θα βρούμε όλα τα προηγούμενα demos που έχουν κατά καιρούς καταχωριστεί στη στήλη. Σειρά έχει το Metal. Πατώντας στην αντίστοιχη επιλογή, πηγαίνουμε στο κεντρικό μενού από όπου έχουμε πληθώρα επιλογών. Μπορούμε να διαβάσουμε τα τελευταία νέα από το χώρο της σκηνής, να δούμε νέα για τις συναυλίες που θα πραγματοποιηθούν και, τέλος, να διαβάσουμε reviews των καινούριων δίσκων που θα κυκλοφορήσουν. Είναι σίγουρο ότι οι λάτρεις της heavy metal μουσικής θα το λατρέψουν κυρίως για την πληρότητα των στοιχείων που προσφέρει στο χρήστη. Τέλος, το Core, τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, ήταν ακόμα υπό κατασκευή, κι έτσι δεν μπορούμε να πούμε περί τίνος πρόκειται.

Η επιλογή Weekly περιέχει ειδήσεις όχι μόνο από τη μουσική σκηνή, αλλά και από τον κόσμο γενικότερα. Μερικές εσωτερικές ειδήσεις αντιμετωπίζονται με πολύ χιούμορ.

Το Avopolis διαθέτει, βέβαια, chat room για τους χρήστες του, links για άλλα sites, καθώς και downloads. Από εδώ μπορούμε να κατεβάσουμε διάφορα μουσικά κομμάτια σε MP3 Format και, επιπλέον, αν είστε μέλος κάποιας μπάντας, μπορείτε μέσω αυτής της επιλογής να προβάλετε δωρεάν τη μουσική σας. Πολύ σημαντική καινοτομία, η οποία βοηθάει να προβληθεί η δουλειά από μπάντες (ή μεμονωμένες παραγωγές) που, αν και παίζουν ερασιτεχνικά, θέλουν να αναδειχτούν (μπορεί μερικές από αυτές να είναι πάρα πολύ αξιόλογες).

Το Avopolis, εν τέλει, είναι από τα καλύτερα και πληρέστερα σε πληροφορίες και υλικό μουσικά sites στην Ελλάδα, το οποίο θα ικανοποιήσει με το παραπάνω κάθε φίλο οποιουδήποτε είδους μουσικής. Μία επίσκεψη θα σας πείσει.

.MP3.Central.News

Έκλεισαν προσωρινά οι δρόμοι για το κατέβασμα κομματιών από το Napster...

Εδώ βλέπουμε τις πιο πρόσφατες ειδήσεις που αφορούν στη μουσική.

Cinema: Η ιστορία μιας κυριαρχίας

Ημερομηνία δημοσίευσης: 7/28/2001

Κείμενο: Δημήτρης Μπάμπας

Ένα από τα θέματα του Avopolis, και συγκεκριμένα ο κινηματογράφος.

News: Pure Party στην Αντίπαρο.

Διαβάζοντας τα νέα γύρω από πρόσφατα μουσικά events.

Το ξένο site αυτού του μήνα είναι το mysterynet (www.mysterynet.com). Πρόκειται για ένα site που απευθύνεται, όπως αναφέρεται στην κεντρική σελίδα του, σε "όσους θέλουν να απολαύσουν ένα μυστήριο", όχι όμως αυτό του... γάμου ή κάποιο άλλο εκκλησιαστικό. Οι λάτρεις της Agatha Cristie και του Sir Arthur Conan Doyle θα ενθουσιαστούν με το συγκεκριμένο site.

του Ορέστη Μανούσου
orestesman@hotmail.com

Mysterynet.com

Εκ πρώτης όψεως το site δεν εντυπωσιάζει τον επισκέπτη, ωστόσο αυτός ακριβώς είναι ο σκοπός του: να μην εντυπωσιάσει κανέναν. Αντίθετα, αποσκοπεί στο να βάλει το χρήστη μέσα στην υποχθόνια ατμόσφαιρα του μυστηρίου που μόνο οι μετρ του είδους μπορούν να δημιουργήσουν. Επομένως, όσοι δεν βλέπετε στην οθόνη σας πομπώδεις εισαγωγές πληκτρολογώντας τη διεύθυνση, μην απογοητεύεστε. Άλλωστε, το περιεχόμενο του site θα σας αποζημιώσει με το παραπάνω, αν προχωρήσετε στα ενδότερα. Από την κεντρική σελίδα βλέπουμε τις στήλες που υπάρχουν. Αυτές είναι οι: "On-line Mysteries", "Mystery Greats", "Mystery Books", "TV & Movies", "Community & Resources" και "Offers & Shopping". Από την πρώτη ανοίγει ένα μίνι παράθυρο με μερικές επιπλέον επιλογές. Από αυτές οι έξι πρώτες είναι αυτές που παρουσιάζουν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Πρόκειται για ιστορίες μυστηρίου, που ο επισκέπτης μπορεί να διαβάσει, να δώσει μία απάντηση στο μυστήριο (για παράδειγμα, ποιος από τους βασικούς υπόπτους διέπραξε το έγκλημα), να το αξιολογήσει ή να συζητήσει με άλλους χρήστες γύρω από αυτό. Αυτές οι ιστορίες χωρίζονται σε επιμέρους κατηγορίες, τις: "Solve It", "Get-A-Clue", "See'n'Solve", "Twist" και "Flash". Οι Solve It είναι ιστορίες που έχουν ως κύριο θέμα τον ντετέκτιβ που προσπαθεί να λύσει ένα μυστήριο (π.χ. την κλοπή ενός αντικειμένου), με κύριο στοιχείο τις μαρτυρίες των υπόπτων. Στο τέλος και πριν να δει τη λύση, ο χρήστης μπορεί να ψηφίσει για το ποιος είναι ο δράστης του εγκλήματος. Στη συνέχεια, μπορεί να δει αν απάντησε σωστά και να διασταυρώσει τις απόψεις του με αυτές των άλλων χρηστών. Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει μικρές ιστορίες σε μορφή αινιγμάτων. Καθεμία περιέχει έναν αριθμό από clues-στοιχεία, τα οποία έχουν ως σκοπό να βοηθήσουν το χρήστη να βρει τη λύση. Αν δεν τα καταφέρνει κάποιος, υπάρχει πάντα το πλήκτρο "Go To Solution". Τα "See'n'Solve" βασίζονται σε interactive εικόνες πέρα από τη βασική ιστορία. Ο παίκτης παρακολουθεί τη φωτογραφία στην οποία βρίσκεται συνήθως η λύση και κάνει κλικ σε κάποια hot spots. Τα hot spots μπορεί να είναι άνθρωποι ή αντικείμενα. Η επόμενη κατηγορία, τα Twists, είναι από τις καλύτε-



Εδώ βλέπουμε τους μεγάλους συγγραφείς μυστηρίου.



Η κεντρική σελίδα του site.

ρες ιστορίες. Πρόκειται για ιστορίες που, όπως φανερώνει και το όνομά τους, έχουν ανατρεπτικό τέλος. Μερικές, δε, από αυτές είναι πάρα πολύ καλές, σε σημείο που να θυμίζουν σενάριο ταινίας τύπου "Συνήθεις ύποπτοι". Η τελευταία κατηγορία είναι η Flash. Αυτές είναι ανατρεπτικές ιστορίες (όπως αυτές της προηγούμενης κατηγορίας) που έχουν ως σημείο αναφοράς μία αληθινή φωτογραφία, γύρω από την οποία περιστρέφεται η όλη υπόθεση.

Επειτα από αυτές τις επιλογές, ακολουθεί το Writing Contest. Από αυτό μπορούν οι επίδοξοι Sherlock Holmes να γράψουν μία ιστορία μυστηρίου βασισμένη σε μία φωτογραφία που δίνεται. Υπάρχουν, βέβαια, και κάποιοι όροι για να δημοσιευτεί στο site το σύγγραμμα κάποιου, όπως να έχει δώσει ο συγγραφέας έναν τίτλο στην ιστορία του, να δώσει μερικά στοιχεία του και, τέλος, το κείμενό του να μην υπερβαίνει τις τριακόσιες λέξεις. Η καλύτερη και πιο πρωτότυπη ιστορία θα δημοσιευτεί στο site και ο συγγραφέας της θα βραβευθεί. Μη φανταστείτε, όμως, τίποτα υπέρογκα χρηματικά ποσά ή συμβόλαια με εκδοτικές εταιρείες. Αυτός ο διαγωνισμός απευθύνεται σε ανθρώπους που έχουν μεράκι το γράψιμο.



Σε αυτή την οθόνη βλέπουμε τον τηλεοπτικό οδηγό για ταινίες και προγράμματα μυστηρίου.

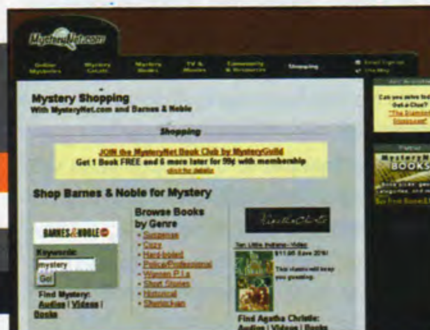
> Από το Writing Contest μπορούν οι επίδοξοι Sherlock Holmes να γράψουν μία ιστορία μυστηρίου βασισμένη σε μία φωτογραφία που δίνεται.

MYSTERY GREATS

Ποιος δεν έχει διαβάσει ή έστω δεν έχει ακούσει ονόματα όπως ο Sherlock Holmes και ο Ηρακλής Πουαρό (Hercule Poirot). Πρόκειται για άτομα που άφησαν ιστορία και μάγεψαν το αναγνωστικό κοινό της εποχής τους (και όχι μόνο) με την οξυδέρκεια, την παρατηρητικότητα και τη λογική που τα διέκρινε. Πίσω από αυτά τα ονόματα κρύβονται εξίσου ικανά και έξυπνα μυαλά, τα οποία θα αφήσουν για πάντα τα δικά τους ονόματα γραμμένα με χρυσά γράμματα στην ιστορία των αστυνομικών μυθιστορημάτων. Η Αγκάθα Κρίστι, ο Sir Αρθουρ Κόναν Ντόιλ και πολλοί άλλοι συγγραφείς, οι οποίοι αγαπήθηκαν όσο και οι χαρακτήρες που δημιούργησαν, σημάδεψαν τη "χρυσή εποχή" της λογοτεχνίας στη δεκαετία 1920-1930 και αυτή η προσφορά τους αναγνωρίστηκε από πολλούς φορείς, που τους απένειμαν εύσημα και τιμές.



Εδώ μπορούμε να ανταλλάξουμε απόψεις με άλλους χρήστες.



Το on-line μαγαζί του site.

Εμείς, από την επιλογή Mystery Greats, μπορούμε να διαβάσουμε την ιστορία των μετρ του μυστηρίου από την αρχαιότητα μέχρι και σήμερα. Οι ιστορίες μυστηρίου ανέκαθεν συγκινούσαν τους ανθρώπους. Ο Σοφοκλής και ο Ευριπίδης μάγευαν το κοινό με τα έργα τους που ήταν ένα κράμα δράματος και μυστηρίου. Ο Κικέρωνας με τους λόγους του στα ρωμαϊκά δικαστήρια άναβε "φωτιά" στα πλήθη με τους λόγους του. Από αυτές τις εποχές ξεκινά η πορεία του μυστηρίου σε μορφή λογοτεχνίας. Τις βιογραφίες των πιο σημαντικών συγγραφέων ιστοριών μυστηρίου μπορούμε να διαβάσουμε από τη σχετική επιλογή.

ON-LINE SHOPPING

Οπως θα περιμένατε οι περισσότεροι από εσάς, το mysterynet διαθέτει και on-line αγορά αντικειμένων. Από την επιλογή "Mystery Books" μπορεί κανείς να ανοίξει το μενού επιλογών για το συγκεκριμένο θέμα. Από τα "Book Reviews", όπως είναι προφανές, μπορούμε να διαβάσουμε reviews βιβλίων. Το "Books Main" είναι κάτι σαν ευρετήριο, αφού μέσω αυτού μπορούμε να ψάξουμε για κάποιο βιβλίο ανάλογα με το είδος του (για παράδειγμα Spy/Espionage, Police, Historical) ή το συγγραφέα του. Τα "Testimonies" είναι κείμενα που έχουν γραφτεί από συγγραφείς ιστοριών μυστηρίου και ακολουθούν μερικές προσφορές βιβλίων από την επιλογή "Buy Books".

Από την επιλογή "TV & Movies" ανοίγουμε ένα άλλο μενού επιλογών που, όπως φανταστήκατε, περιέχει υλικό για ταινίες και τηλεοπτικές σειρές. Από αυτές αξίζει να ρίξει κανείς μια ματιά στο TOP 50, όπου μπορεί να δει τις καλύτερες ταινίες ανά κατηγορία (όπως Gangsters and Robbers, Police Procedurals, Thrillers, Killers and Psychos). Τέλος, από τα "News" και "New Releases" βλέπουμε τα νέα γύρω από ανερχόμενες ταινίες του είδους.

Αρκετό ενδιαφέρον παρουσιάζει και η community του site. Οι υπεύθυνοι του site διοργανώνουν κάποια events, όπου μπορεί να λάβει μέρος ο καθένας, αφού φυσικά εγγραφεί καταβάλλοντας το αντίστοιχο χρηματικό ποσό.

Το mysterynet είναι βέβαιο ότι θα εντυπωσιάσει τους φίλους του μυστηρίου κι όχι μόνο, με την πληρότητα και την ποιότητα του υλικού που διαθέτει. Καλό ταξίδι στο άγνωστο, λοιπόν, και καλή τύχη στην εύρεση του δολοφόνου... PC



του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

Microsoft Office XP

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΣΟΥΙΤΑΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΤΗΣ MICROSOFT

Η Microsoft μας έχει συνηθίσει στις συχνές ανανεώσεις των προγραμμάτων της και στα βαρετά ονόματα με αριθμούς. Το ένα από τα δύο πλέον έχει αλλάξει...

Το Office XP είναι εδώ με την υπόσχεση να γίνει ένας πραγματικός βοηθός, μια προσωπική γραμματέας για τον καθένα. Χάρη στη μεγαλύτερη αλληλεπίδραση και στην αναγνώριση φωνής το νέο Office κατορθώνει να πείσει πως βρίσκεται πιο κοντά στο χρήστη. Το ερώτημα που τίθεται, όμως, είναι αν το XP έχει να προσφέρει κάτι παραπάνω από το Office 2000, του οποίου, έτσι κι αλλιώς, δεν χρησιμοποιούμε όλες τις δυνατότητες. Για να διαπιστώσετε αν η νέα έκδοση αξίζει το χώρο στο σκληρό δίσκο σας, καθώς και τα μπόλικα χρήματα που απαιτεί η αγορά της, διαβάστε προσεκτικά το άρθρο που ακολουθεί. Μη νομίσετε πως θα βρείτε μόνο μια μεταφρασμένη αναφορά των αλλαγών που ανακοίνωσε η Microsoft για το Office XP, αφού, πιστοί στις συνήθειές μας, το δοκιμάσαμε...

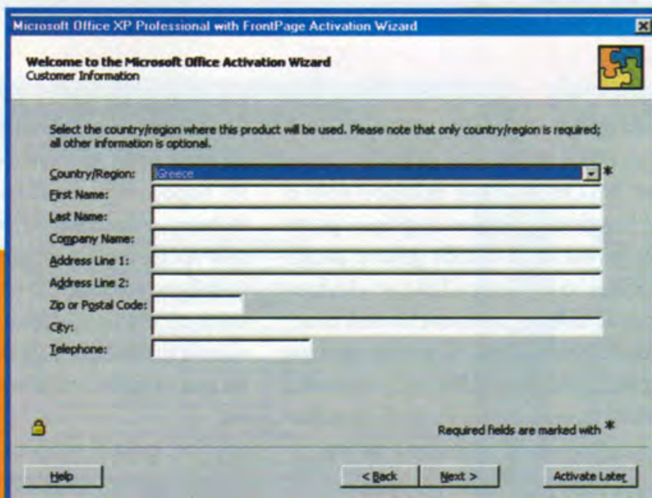
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ - ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ

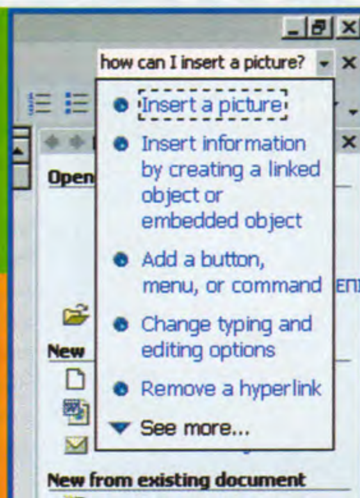
Το Office XP κυκλοφορεί σε πολλές εκδόσεις, εκ των οποίων εμείς είχαμε στη διάθεσή μας την Professional (Word, Excel, Outlook, PowerPoint, Access) με το FrontPage. Η διαδικασία εγκατάστασης δεν διαφέρει σχεδόν καθόλου από την αντίστοιχη του 2000. Το πρόγραμμα εγκατάστασης θα ελέγξει αν υπάρχουν παλιότερες εκδόσεις του Office στο σύστημά σας και θα σας δώσει την επιλογή να τις αφαιρέσετε ή να τις κρατήσετε. Η μόνη παλιά εφαρμογή που δεν μπορεί να συνυπάρξει με το νέο Office είναι το Outlook, το οποίο αναγκαστικά θα αντικατασταθεί από το νέο. Εμείς εγκαταστήσαμε το Office XP πάνω από το ελληνικό Office 2000, ώστε να διατηρηθεί ο ορθογραφικός έλεγχος.

Μοναδικό μελανό σημείο στην εγκατάσταση του Office XP είναι το product activation, το νέο



Τα στοιχεία που καλούμαστε να επιλέξουμε για το activation. Μόνο η χώρα είναι υποχρεωτικό να συμπληρωθεί.





Σε κάθε εφαρμογή πάνω δεξιά υπάρχει ένα πλαίσιο όπου μπορούμε να κάνουμε ερωτήσεις σε φυσική γλώσσα.

σύστημα που υιοθέτησε η Microsoft για την καταπολέμηση της πειρατείας. Μόλις τελειώσει η εγκατάσταση του προγράμματος, μας ζητείται να κάνουμε την ενεργοποίηση, διαφορετικά το Office XP θα δουλέψει μόνο 50 φορές. Η ενεργοποίηση γίνεται με δύο τρόπους: είτε μέσω Internet είτε μέσω τηλεφώνου (0800- δεν θα πληρώσετε τίποτα) και λειτουργεί ως εξής: Κάθε αντίτυπο του Office XP έχει ένα serial number, το οποίο κατά την εγγραφή δηλώνεται ότι ανήκει στον συγκεκριμένο υπολογιστή με τα x περιφερειακά και configuration. Ετσι, αν πάτε να το εγκαταστήσετε σε έναν φίλο σας, για παράδειγμα, κατά την ενεργοποίηση του προϊόντος θα φανεί ότι το συγκεκριμένο CD έχει ενεργοποιηθεί σε διαφορετικό υπολογιστή και δεν θα μπορέσετε να το χρησιμοποιήσετε. Οπως γίνεται σαφές, κάθε φορά που κάνετε format ή αναβαθμίζετε το PC σας θα πρέπει να ενεργοποιείτε ξανά το Office XP. Περισσότερα στοιχεία θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.microsoft.com/office/ support/topissues.htm

ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Μετά την εγκατάσταση και το απαραίτητο restart, μόλις ανοίξετε κάποιο από τα προγράμματα του Office, το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι η αλλαγή στα κουμπιά και στα μενού, τα οποία δεν είναι τρισδιάστατα όπως στο Office 2000, αλλά πιο επίπεδα και διαφανή και ίσως πιο ξεκούραστα στο μάτι. Φυσικά, πέρα από το ανανεωμένο περιβάλλον, το Office XP έχει αρκετά ακόμη νέα στοιχεία, άλλα περισσότερο σημαντικά και άλλα λιγότερο. Επειδή τα περισσότερα από αυτά αφορούν σε όλα τα προγράμματα του Office XP, θα κάνουμε μια γενική επισκόπησή τους και έπειτα θα δούμε τις υπόλοιπες βελτιώσεις σε κάθε εφαρμογή ξεχωριστά.

Αναγνώριση φωνής

Το speech recognition είναι ίσως η μεγαλύτερη προσθήκη στο Office XP. Προς το παρόν υποστηρίζονται μόνο τα αγγλικά και κάποιες γλώσσες της Απω Ανατολής, κι έτσι μόνο όσοι δουλεύουν με αγγλικά κείμενα θα ωφεληθούν από αυτό αλλά και πάλι όχι σίγουρα, αφού η λειτουργία αυτή δεν είναι ιδιαίτερα τελειοποιημένη αλλά βρίσκεται σε πρώιμο στάδιο.

Για να τη χρησιμοποιήσετε, εκτός από μικρόφωνο και ακουστικά θα χρειαστείτε καλή προφορά και αρκετή υπομονή για να εκπαιδεύσετε τον υπολογιστή (ούτε σκύλος να ήταν!). Αρχικά, θα χρειαστεί να κάνετε κάποιες επιλογές για το φύλο και την ηλικία σας και έπειτα να διαβάσετε κάποια κείμενα για να μπορέσει να καταλάβει το Office τον τρόπο με τον οποίο μιλάτε. Μόνο με την "υποχρεωτική εκπαίδευση" το ποσοστό αναγνώρισης λέξεων θα είναι αρκετά μικρό (γύρω στο 80%, σύμφωνα με τη Microsoft), ενώ αν θέλετε να αυξηθεί γύρω στο 90%, θα πρέπει να του διαβάσετε κάποια επιπλέον κείμενα που παρέχονται, όπως οι μύθοι του Αισώπου. Πάντως, κατά τη διάρκεια των δοκιμών μας, η αναγνώριση ομιλίας δεν ήταν τόσο ακριβής, με αποτέλεσμα να μην είναι πρακτική η χρήση της, αφού με τόσα λάθη που έπρεπε να διορθώσουμε ίσως θα ήταν καλύτερα να γράφαμε από την αρχή το κείμενο μόνοι μας. Επιπρόσθετα, υπάρχει η δυνατότητα φωνητικών εντολών, που λειτουργεί πιο καλά, μια που σε αυτή χρησιμοποιούνται πιο τυποποιημένες λέξεις (π.χ. save, print, page down κ.λπ.). Εντύπωση μου έκανε, πάντως, πως δεν διέπραττε μόνο πολλά λάθη εξαιτίας της εκφώνησής μου (αν και παινεύομαι για την προφορά μου), αλλά πως κατά τη διάρκεια των φωνητικών εντολών και με μικρό θόρυβο δωματίου άρχιζε να εκτελεί διάφορες εντολές μόνο του! Για παράδειγμα, άνοιγε το find ή έκανε συνέχεια page up! Στα γραφεία, όμως, αυτός ο μικρός θόρυβος είναι αναπόφευκτος, επομένως τι θα γίνεται;

Τέλος, στο Excel (γιατί μόνο σε αυτό;) υπάρχει και η αντίστροφη λειτουργία, η εκφώνηση δηλαδή από το πρόγραμμα κειμένων στα αγγλικά. Μάλιστα, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε αντρική ή γυναικεία φωνή!

Task Panes

Μία σημαντική προσθήκη είναι τα κατακόρυφα παράθυρα δίπλα σε κάθε εφαρμογή, με το όνομα Task Panes. Αποστολή τους είναι η διευκόλυνσή μας με την παροχή λειτουργιών για διάφορα ζητήματα, οι οποίες προϋπήρχαν, αλλά ήταν κρυμμένες σε μενού. Τώρα μπορούμε με ένα κλικ να μορφοποιήσουμε το έγγραφό μας, να δούμε τα περιεχόμενα του clipboard, να εισαγάγουμε κάποια εικόνα από το clipart κ.λπ. Επίσης, πολλά μενού υποκαθίστανται από αυτό και γίνονται πιο φιλικά, δημιουργώντας ένα περιβάλλον που δείχνει ότι φτιάχτηκε για το χρήστη και όχι ότι ο χρήστης πρέπει να εκπαιδευτεί γι' αυτό.

Τα κουμπιά και το μενού στο Office XP δεν είναι τρισδιάστατα όπως στο Office 2000, αλλά πιο επίπεδα και διαφανή και ίσως πιο ξεκούραστα στο μάτι.

Smart Tags

Τα Smart Tags είναι μικρές ετικέτες-εικονίδια που εμφανίζονται μέσα στο κείμενό μας (αν είμαστε στο Word) καθώς κάνουμε κάποιες λειτουργίες. Ετσι, μόλις γράψουμε κάποιο e-mail, για παράδειγμα, το Office XP το κάνει αυτομάτως link, παρουσιάζει όμως και ένα Smart Tag το οποίο μας επιτρέπει να το κάνουμε κανονικό κείμενο. Στην περίπτωση που κάνουμε copy-



Microsoft Office XP

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Οι απαιτήσεις του Office XP, όπως δίνονται από τη Microsoft, είναι αρκετά μικρές: Pentium 133, 24MB RAM για τα Windows 98 συν 8MB για κάθε εφαρμογή που εκτελείται, αν και συμβουλή μας είναι να τηρήσετε τις προτεινόμενες απαιτήσεις που ακολουθούν, καθώς το Office XP είναι αρκετά πιο βαρύ από τις προηγούμενες εκδόσεις:
- Pentium III
- 128MB RAM

Ειδικά για την αναγνώριση ομιλίας τα 256MB θα πρέπει να θεωρούνται απαραίτητα, αν πρόκειται να τη χρησιμοποιείται τακτικά.
Οι υπόλοιπες απαιτήσεις έχουν ως εξής: 250 έως 520MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο (εξαρτάται από το μέγεθος της εγκατάστασης), CD-ROM, ποντίκι, ανάλυση οθόνης τουλάχιστον 800x600.

paste, ένα μέρος του κειμένου εμφανίζεται πάλι με επιλογές για τη μορφοποίηση του κειμένου (keep source formatting, match destination formatting, keep text only).

Τα Smart Tags δεν περιορίζονται μόνο σε αυτά που έχει έτοιμα το Office XP, αλλά υπάρχουν και άλλα που μπορείτε να κατεβάσετε από το Internet ή ακόμα να φτιάξετε και δικά σας, αρκεί να ξέρετε XML. Η αλήθεια είναι, πάντως, πως οι ετικέτες αυτές απευθύνονται πιο πολύ στον επιχειρηματικό κόσμο. Τέλος, τα Smart Tags μπορούν και αντλούν πληροφορίες από το Internet. Για παράδειγμα, όταν γράψουμε το όνομα κάποιας μετοχής, το Office XP μπορεί να λάβει κάποιες πληροφορίες για αυτήν από το Διαδίκτυο.

Send for Review

Στις επιχειρήσεις πολύ συχνά κάποια έγγραφα περνούν από πολλούς υπευθύνους για έλεγχο και προσθήκες μέχρι να καταλήξουν στον αρχικό υπεύθυνο για να ενσωματώσει τις όποιες αλλαγές. Στο Office XP έχει βελτιωθεί πολύ ο τρόπος διαχείρισης τέτοιων εγγράφων με το Send for Review. Με αυτό κάθε χρήστης μπορεί να σημαδέψει τα σημεία που θέλει να ελέγξουν οι άλλοι ή τις αλλαγές που έκανε. Αν πάλι υπάρχουν πολλές εκδοχές του ίδιου εγγράφου, με την εντολή "Compare and Merge" μπορούν να συγκριθούν τα έγγραφα για να βρεθούν οι διαφορές τους και, τελικά, να ενωθούν σε ένα.

Μικρά, αλλά σημαντικά

Πέρα απ' όλα αυτά, υπάρχουν και πολλές μικρές ακόμη προσθήκες που ως σκοπό έχουν να διευκολύνουν τη ζωή μας. Για παράδειγμα, το σύστημα on-line help έχει βελτιωθεί πολύ με την προσθήκη ενός πλαισίου στο οποίο μπορούμε να γράψουμε ερωτήσεις σε φυσική γλώσσα και ο υπολογιστής να μας απαντήσει με μια λίστα απαντήσεων. Ειδικά στους νέους χρήστες η χρησιμοποίηση φυσικής γλώσσας (στα αγγλικά πάντα) θα φανεί πολύ εξυπηρετική για την εύρεση βοήθειας χωρίς να χρειάζεται να ψάχνουν τα αχανή indexes. Επίσης, επειδή τα κολλήματα και τα crashes δεν είναι διόλου ασυνήθιστα στους υπολογιστές με Windows, η Microsoft εφοδίασε το Office XP με ένα σύστημα document recovery, το οποίο υπόσχεται να μην αφήσει τα μη αποθηκευμένα έγγραφά μας (και κατ' επέκταση τους κόπους μας) να χαθούν εξαιτίας μιας κατάρρευσης του λειτουργικού συστήματος. Για πρώτη φορά έχει φτιαχτεί και ένα σύστημα για application recovery που μπορεί να επιδιορθώσει όποια εφαρμογή του Office XP παρουσιάζει προβλήματα. Το document recovery μπορέσαμε να το δοκιμάσουμε και στην πράξη, όταν τη στιγμή που γραφόταν αυτό το άρθρο "κόλλησε" το Word. Με την επόμενη εκκίνηση του προγράμματος εμφανίστηκε ένα πλαίσιο το οποίο μας πληροφορούσε ότι το πρόγραμμα μπόρεσε να κάνει recover το αρχείο μας.

Τέλος, μεγάλη παράλειψη θα ήταν αν δεν αναφερόμασταν στην προέκταση του Office XP στο Internet. Κάθε χρήστης μπορεί να δημιουργήσει στο MSN έναν χώρο αποθήκευσης των εγγράφων του, ο οποίος μπορεί να είναι δημόσιος ή ιδιωτικός. Στην περίπτωση του δημόσιου χώρου, μπορεί να φτιαχτεί μια ομάδα που θα μοιράζεται, επεξεργάζεται και ανταλλάσσει κείμενα.

Του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr
Undo Hyperlink
Stop Automatically Creating Hyperlinks
Control AutoCorrect Options...

Τα Smart Tags μας δίνουν χρήσιμες επιλογές.




























Voice Training - Default Speech Profile
The first thing to remember is that the microphone hears everything, but sometimes not very well! Think about how many times you have heard a public address announcement at an airport, train station, or stadium, but you were unable to understand what was said.
Training is listening. Please read the phrase.
Pause
Skip Word
Training Progress
< Back
Next >
Cancel

Κάνουμε το απαραίτητο training πριν να χρησιμοποιήσουμε για πρώτη φορά την αναγνώριση φωνής.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Πέρα από τις γενικές βελτιώσεις και προσθήκες στο Office XP που ισχύουν για όλες τις εφαρμογές, κάθε επιμέρους πρόγραμμα έχει το δικό του μερίδιο στις αλλαγές οι οποίες αποσκοπούν να κρατήσουν το νέο Office ανάμεσα στα κορυφαία της αγοράς.

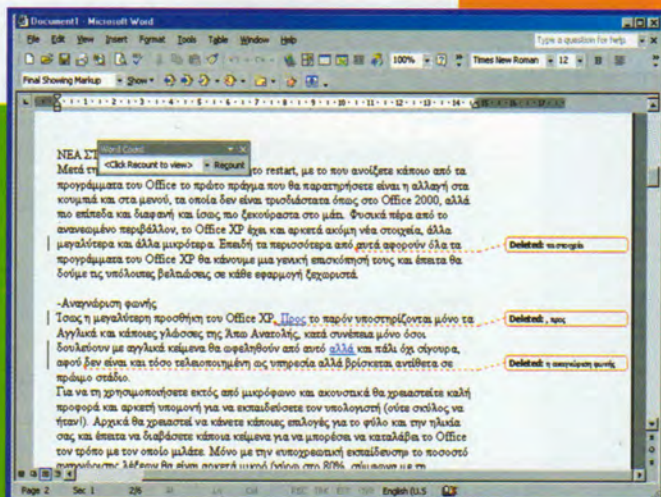
Word

Με σιγουριά θα λέγαμε ότι το Word είναι το πρόγραμμα που χρησιμοποιείται πολύ περισσότερο από όλα τα υπόλοιπα κάθε Office. Φυσικό είναι, λοιπόν, να κατέχει τη μερίδα του λέοντος στο σύνολο των νέων στοιχείων. Έτσι, εκτός από τις γενικότερες προσθήκες (Task Panes, Smart Tags), υπάρχει το πρόχειρο (clipboard) το οποίο σε αυτή την έκδοση έχει αναβαθμιστεί, επιτρέποντας την αντιγραφή 24 συνολικά διαφορετικών κειμένων, σε αντίθεση με το Office 2000 που είχε μόνο 12 θέσεις. Χρήσιμη προσθήκη είναι και η δυνατότητα πολλαπλής επιλογής του κειμένου που πραγματοποιείται με το πλήκτρο Ctrl, διευκολύνοντας τη μορφοποίηση των εγγράφων.

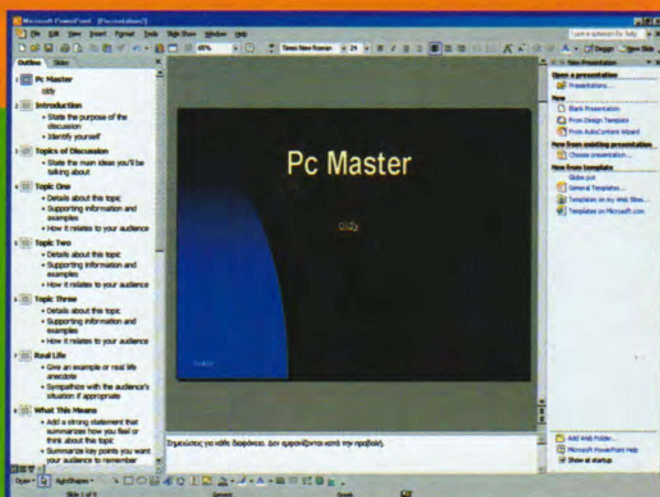
Ιδιαίτερα λειτουργική και χρήσιμη είναι και η δυνατότητα μετάφρασης των κειμένων. Προς το παρόν υποστηρίζεται μόνο η μετατροπή αγγλικών σε γαλλικά και ισπανικά, αλλά σίγουρα θα γίνει για όλους ένα πολύ σημαντικό εργαλείο, ειδικά όταν υποστηριχθούν και τα ελληνικά. Παρόμοια εξυπηρετική είναι και η λειτουργία των συνωνύμων, η οποία επίσης δεν υποστηρίζει ελληνικά.

Ως προέκταση της αναγνώρισης φωνής, στο Word θα συναντήσετε την αναγνώριση γραφής στην οποία ανοίγει ένα λευκό πλαίσιο, όπου μπορούμε να γράψουμε (ή μάλλον να





Η σύγκριση εγγράφων (compare) στην πράξη.



Powerpoint: Αριστερά, δεξιά και κάτω περιτριγυρισμένο από Task Panes.

σχεδιάσουμε) το κείμενό μας με το ποντίκι. Λειτουργεί αρκετά καλά, αλλά δεν νομίζω να χρησιμοποιηθεί ποτέ για την εισαγωγή μεγάλων κειμένων παρά μόνο για τη χρησιμοποίηση κάποιων ειδικών συμβόλων.

Τέλος, πολύ καλή εντύπωση έκανε η πλήρης συμβατότητα των αρχείων με τις παλιότερες εκδόσεις του Word, καθώς τα documents του XP ανοίγουν χωρίς να χρειάζεται καμία απολύτως μετατροπή τους στο Word 2000. Ετσι, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το αν οι φίλοι σας, που έχουν μείνει στην προηγούμενη έκδοση του Office, θα μπορούν να διαβάζουν τα κείμενά σας.

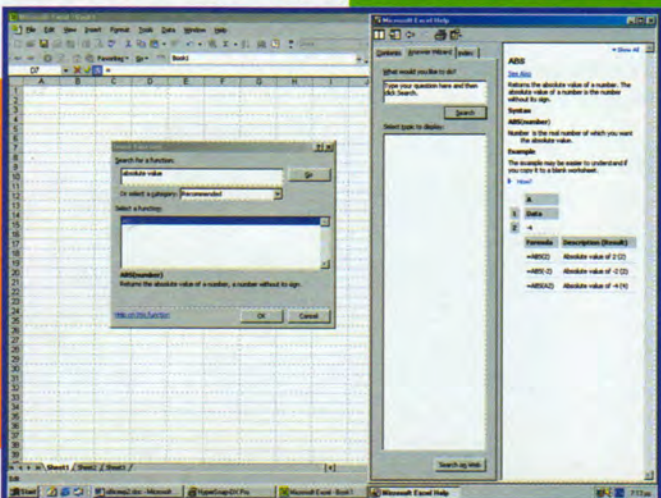
Excel

Το αγαπημένο παιδί όσων ασχολούνται με οικονομικά και αριθμούς δεν θα μπορούσε, φυσικά, να μείνει στάσιμο. Ετσι, ένα από τα κυριότερα εργαλεία του έχει αναβαθμιστεί πολύ. Ο λόγος, φυσικά, για τις συναρτήσεις, οι οποίες όχι μόνο έχουν αυξηθεί κατά πολύ, αλλά η χρήση τους έχει γίνει πολύ πιο εύκολη. Πρώτα από όλα, έχει προστεθεί ένα πεδίο όπου μπορούμε να δώσουμε μία περιγραφή της πράξης που επιθυμούμε να κάνουμε ώστε να βρει το Excel ποια απ' όλες τις συναρτήσεις ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες μας! Για την αντιμετώπιση των προβλημάτων στον υπολογισμό κάποιων συναρτήσεων έχει προστεθεί ένας formula checker, ο οποίος εκτελεί βήμα βήμα τη συνάρτηση παρακολουθώντας το αποτέλεσμα, ώστε να βρει ποιο ακριβώς είναι το λάθος. Για λίγες πράξεις δεν δείχνει τόσο σημαντικός, αλλά για όσους ασχολούνται με μεγάλα λογιστικά φύλλα θα αποτελέσει έναν μικρό θησαυρό. Τελειώνοντας την αναφορά μας στις συναρτήσεις, να επισημάνουμε πως το κουμπί "autosum" έχει επεκταθεί και εκτός από το άθροισμα περιέχει και τις συναρτήσεις Average, Count, Max και Min.

Frontpage: Τα components που μπορούμε να εισαγάγουμε ζωντανεύουν πολύ τις σελίδες μας.

Πέρα από τα Smart Tags που προαναφέραμε, υπάρχουν και άλλα στοιχεία που συνδέουν το Excel με τον έξω κόσμο. Πλέον το να πάρει ο χρήστης στοιχεία από πίνακες (π.χ. μετοχών) από κάποιο site είναι πιο εύκολο από ποτέ, χάρη στα Web queries. Η λειτουργία τους έχει ως εξής: Μέσα από τον browser του Excel επισκεπτόμαστε το site που επιθυμούμε, οι πίνακες που μπορούν να εισαχθούν επισημαίνονται με κάποια βελάκια και με απλή επιλογή και import ο πίνακας βρίσκεται στο φύλλο μας.

Τέλος, έχει βελτιωθεί πολύ η ασφάλεια που παρέχεται στην επεξεργασία των στοιχείων με την προσθήκη πολλών επιπέδων ασφάλειας για διαφορετικές ομάδες χρηστών.

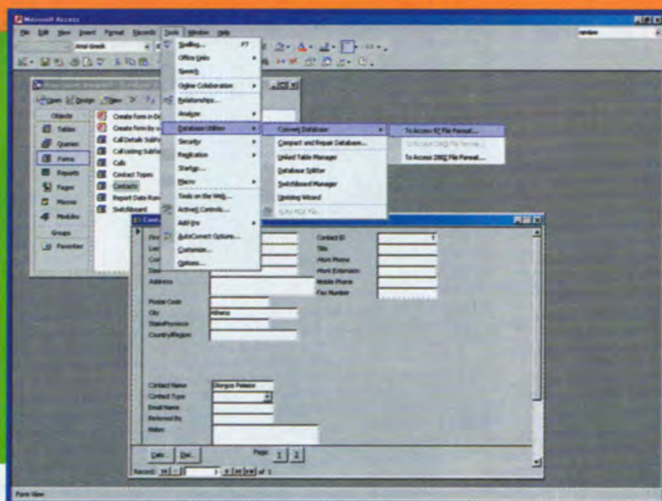


Excel: Αφού γράψουμε στο πλαίσιο τι ακριβώς επιθυμούμε να κάνουμε, το Excel μάς προτείνει κάποια συνάρτηση. Επειτα μπορούμε να ζητήσουμε αναλυτική βοήθεια για τη σύνταξή της.

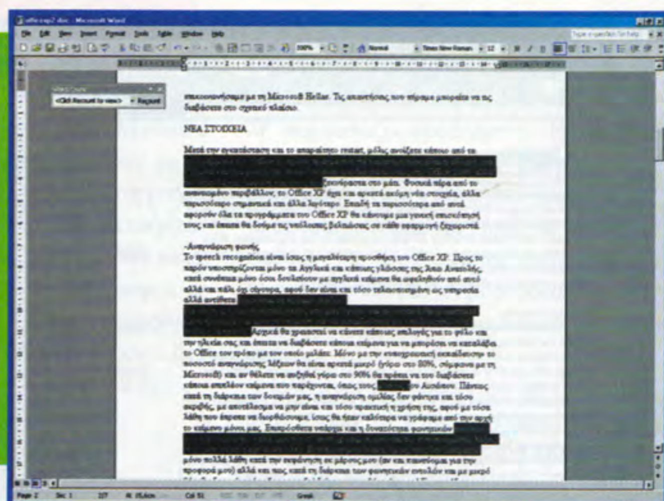
Outlook - PowerPoint

Το Outlook είναι ένα πολύ εύχρηστο εργαλείο το οποίο συνδυάζει μια ηλεκτρονική ατζέντα με ένα πρόγραμμα διαχείρισης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Η νέα έκδοσή του υποστηρίζει πολλούς servers, αν και κατά πάσα πιθανότητα αυτοί που θα χρησιμοποιήσετε είναι pop3 και http (π.χ. Hotmail). Οσον αφορά στο ρόλο της ατζέντας η σημαντικότερη αλλαγή έγκειται στη διαχείριση του calendar. Συγκεκριμένα, κάθε ραντεβού μπορεί να χρω-





Access: Δυστυχώς, θα πρέπει να μετατρέψετε τα νέα αρχεία σας για να μπορούν να επεξεργαστούν και από τις παλιότερες εκδόσεις. (Επί τη ευκαιρία, τα νέα μενού πώς σας φαίνονται;)



Word: Πολλαπλή επιλογή κειμένου.

ματίζεται διαφορετικά, ανάλογα με το πόσο σοβαρό είναι.

Στο ώριμο, πλέον, PowerPoint πολύ επιτυχημένη είναι η χρήση των Task Panes, τα οποία έχουν δέσει πολύ αρμονικά με το περιβάλλον του. Ετσι, υπάρχει το slide design που απεικονίζει τα διάφορα templates και animations που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, καθώς και το note pane που επιτρέπει την εισαγωγή σημειώσεων σε κάθε slide. Επίσης, μία πολύ καλή ιδέα είναι ο νέος presenter, ο οποίος δείχνει άλλη διαφάνεια στο κοινό και άλλη στο χρήστη, επιτρέποντάς του να προετοιμάζεται για τη συνέχεια. Η δημιουργία παρουσιάσεων έχει γίνει συνολικά πιο απλή και εύχρηστη για όλους είτε με τα Task Panes είτε με τους πολλούς Wizards.

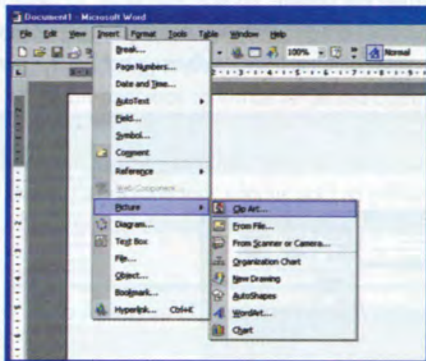
Access - FrontPage

Η κυριότερη καινοτομία της Access είναι η υποστήριξη της XML. Συγκεκριμένα, η Access δίνει τη δυνατότητα εξαγωγής δεδομένων ή αναφορών σε αυτή τη μορφή, δημιουργώντας τα απαραίτητα αρχεία και κώδικα XSL και XML. Από εκεί και πέρα αρκεί να έχουμε έναν browser που να υποστηρίζει XML, ώστε να απεικονιστούν τα δεδομένα.

Τέλος, το FrontPage έχει εμπλουτιστεί με πληθώρα από components, με βασικό σκοπό να κάνουν ευκολότερη τη δουλειά μας και πιο όμορφες τις σελίδες μας. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι με τα components αυτά μπορούμε να έχουμε αναλυτικά στατιστικά των σελίδων μας ή αυτόματη δημιουργία thumbnails για τις εικόνες μας. Επίσης, έχουν προστεθεί μερικά καλά εργαλεία σχεδιασμού, όπως το Word art και κάποια αυτόματα σχήματα.

TO XP OR NOT TO XP?

Αφού είδαμε τα κυριότερα χαρακτηριστικά του Office XP, ήρθε και η ώρα της κρίσης: Αξίζουν ή όχι; Η απάντηση, είναι απλή: Εξαρτάται από το τι ζητάει ο καθένας.



Τα νέα μενού είναι πιο καλοσχεδιασμένα.

Σε γενικές γραμμές, μας δόθηκε η εικόνα πως το νέο Office είναι πιο φιλικό προς το νέο χρήστη, απαλλάσσοντάς τον από πολύωρες αναζητήσεις. Σε αυτή την άποψη οδηγεί τόσο το νέο περιβάλλον εργασίας όσο και οι ερωτήσεις που μπορούμε να θέσουμε σε φυσική γλώσσα, αλλά και τα Task Panes. Βέβαια, τα Task Panes μπορεί να βολεύουν κάποιον που δεν θέλει να ανακατευτεί με τα πολλά μενού, από την άλλη όμως ένας έμπειρος χρήστης που γνωρίζει τη δομή του Office μάλλον θα δυσανασχετήσει μαζί τους, επειδή μειώνουν αρκετά τον ωφέλιμο χώρο εργασίας και θα τα αποκρύψει.

Επίσης, η αναγνώριση φωνής δεν είναι ακόμη αρκετά τελειοποιημένη, ώστε να χρησιμοποιηθεί σε καθημερινή βάση. Είναι βέβαια ένα βήμα μπροστά (κάτι είναι και αυτό), αλλά δεν μπορείτε να υπολογίσετε σε αυτήν σε ικανοποιητικό βαθμό. Μην ανησυχείτε, όμως, η μέρα που δεν θα χρειάζεται να πληκτρολογούμε τα κείμενα (γνωρίζω ένα δυο συντάκτες που θα χαίρονταν με αυτό!) και θα επικοινωνούμε φωνητικά με τον υπολογιστή δεν είναι μακριά!

Πάντως, ακόμα και αν δεν εγκαταστήσετε τελικά το Office XP στο σύστημά σας, φροντίστε να επισκεφτείτε κάποιον φίλο σας που το έχει, μόνο και μόνο για να ρίξετε μια ματιά στην αναγνώριση φωνής και τις φωνητικές εντολές. Κάνετέ το περισσότερο ως παιχνίδι αλλά και για να δείτε πόσο χαζά αντιδρά (προς το παρόν) ο υπολογιστής. Καταλήγοντας, προτείνουμε στους νέους χρήστες ή σε όσους έχουν μείνει στο Office 95/97 και έχουν καλό υπολογιστή να τον αναβαθμίσουν στα XP. Οσο για τους υπόλοιπους που έχουν το 2000, ας το σκεφτούν λίγο περισσότερο... PC





Ο λευκοφορεμένος κύριος, που από καιρό είχε ξεπεράσει τα 50, καθόταν μόνος στο γραφείο του και χτύπαγε ρυθμικά τα δάχτυλά του στο κενό ανάμεσα στο ποντίκι και το πληκτρολόγιο. Λίγο πιο δίπλα ένα παραφαγωμένο χάμστερ έτρεχε σε έναν τροχό. Φυσαλίδες ανέβαιναν μέσα σε ένα δοχείο με πράσινο φωσφοριζέ υγρό, η σκιά του οποίου χρωμάτιζε την οθόνη. "Μα πώς τολμούν να κάνουν τέτοια λάθη", ψιθύρισε ο επιστήμονας, ενώ οι τρίχες από το κεφάλι του έδειχναν το ταβάνι. "Θα τους δείξω εγώ", είπε μεγαλόφωνα τρομάζοντας το ινδικό χοιρίδιο, που έστρεψε το κεφάλι του ενώ αυτός επέλεγε "Send New Message".

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Newsgroups
ο μαγικός κόσμος των μηνυμάτων

Μία μικρή ακολουθία ερωτήσεων και απαντήσεων μπορεί εύκολα να περιγράψει την ολότητα του Internet. Η πρώτη ερώτηση "Τι είναι το Internet" μπορεί να απαντηθεί απλώς με δύο λέξεις: "Ενα δίκτυο". Αμέσως ακολουθεί η λογική ερώτηση "Τι δίκτυο", η απάντηση της οποίας είναι λίγο πιο πολύπλοκη: "Ενα δίκτυο υπολογιστών που συνδέονται μεταξύ τους μέσω καλωδίων, τηλεφωνικών και μη". Η τρίτη ερώτηση είναι μεγαλύτερη και η απάντησή της τεράστια: "Πώς χρησιμοποιείται αυτό το δίκτυο"...



Το Internet, λόγω της πολυπλοκότητάς του, έχει πολλές και διαφορετικές χρήσεις. Η πιο εμφανής από αυτές είναι, φυσικά, η επίσκεψη σε διάφορες σελίδες για πληροφόρηση ή διασκέδαση. Η αμέσως επόμενη είναι η αποστολή και λήψη e-mail, ενώ κάποιοι έχουν γνωρίσει και τα FTP με τα οποία διευκολύνεται η ανταλλαγή αρχείων. Αρκετοί είναι επίσης... "μάστορες" στο IRC, στο Internet Relay Chat δηλαδή, το "δίκτυο δικτύων εντός του δικτύου", όπου ο καθένας μπορεί "μπαίνοντας" σε ένα θεματικό κανάλι να μιλήσει με άλλους χρήστες που είναι συνδεδεμένοι εκείνη τη στιγμή.

Τι είναι, λοιπόν, τα newsgroups που αναφέρω στον τίτλο του άρθρου, για τα οποία μέχρι τώρα δεν έχω πει ούτε μια λέξη;

Ηταν αναγκαία αυτή η εισαγωγή, για να μπορέσω να τα περιγράψω με απλά λόγια: τα newsgroups είναι ουσιαστικά ο συνδυασμός του e-mail, του IRC και - σε μερικές περιπτώσεις - του FTP. Μπλεχτήκατε; Ας το δούμε πιο αναλυτικά...

Για να μπορείτε να "μπαίνετε" στο Internet - όπως και αν το χρησιμοποιείτε - συνδέεστε σε έναν παροχέα πρόσβασης, δίνετε ένα



Η διαδικασία της αποστολής e-mail είναι συνήθως μία "προσωπική" διαδικασία. Το μήνυμα που στέλνουμε αποθηκεύεται πρώτα στον server του παροχέα μας και από εκεί αποστέλλεται στον server του παροχέα του παραλήπτη. Μπλέξιμο; Πού να δείτε πώς λειτουργούν τα newsgroups!

όνομα και έναν κωδικό και είστε on-line μέχρι να επιλέξετε disconnect. Κάθε παροχέας υπηρεσιών σάς δίνει, μαζί με τη "συνδρομή" σας, και έναν μικρό χώρο στους δίσκους του, στον οποίο αποθηκεύονται τα e-mails που δέχεστε. Οταν ένας γνωστός σας θέλει να σας στείλει ένα μήνυμα, το γράφει στον υπολογιστή του και όταν το στέλνει σε εσάς, αυτό αποθηκεύεται στο δίσκο του παροχέα του, μεταφέρεται στο δίσκο του δικού σας παροχέα και από εκεί στο "χώρο μηνυμάτων" που αυτός σας έχει δώσει. Οταν επιλέξετε να λάβετε τα μηνύματά σας, αυτά μεταφέρονται από το δίσκο του παροχέα στον δικό σας. Μη διαμαρτύρεστε, φτάνουμε και στα newsgroups.

Newsgroups, λοιπόν, καλούνται κάποια "θεματικά κανάλια", όπως αυτά του IRC, στα οποία δεν "μιλάμε" σε πραγματικό χρόνο αλλά με μηνύματα. Κάθε παροχέας αφιερώνει ένα σεβαστό χώρο στους δίσκους του στον οποίο αποθηκεύονται αυτά τα μηνύματα, τα οποία ανταλλάσσονται με τα αντίστοιχα άλλων παροχέων, και άλλων, και άλλων, δημιουργώντας έτσι ένα τεράστιο δίκτυο μαζικής... αλληλογραφίας!

ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΕΥΟΥΝ;

Α, αυτή είναι μία πάρα πολύ καλή ερώτηση, η οποία απαντήθηκε εμμέσως στην εισαγωγή που έκανα! (Οχι, όχι στην εκτροφή ινδικών χοιριδίων!) Τα newsgroups είναι ένας "τόπος" συνάντησης και ανταλλαγής ιδεών, απόψεων και γνώσεων. Υπάρχουν άπειρα θεματικά newsgroups στα οποία ο καθένας μπορεί να βρει κάτι που να ταιριάζει με τα δικά του ενδιαφέροντα. Ετσι, για παράδειγμα, αν ασχολείστε με γραφικά, τότε το newsgroup που ασχολείται με γραφικά είναι ό,τι πρέπει για εσάς. Παράλληλα με αυτό υπάρχουν newsgroups για πολλά διαφορετικά προγράμματα, ενώ δεν σπανίζει και το φαινόμενο να υπάρχουν... αντίπαλα newsgroups στα οποία στέλνουν μηνύματα οι ίδιοι άνθρωποι! Μπορεί δηλαδή να υπάρχει ένα newsgroup το οποίο να καταπιάνεται με τη χρήση και τις εφαρμογές του γνωστού προγράμματος 3DStudio Max και ένα άλλο το οποίο να ασχολείται με το πασίγνωστο Lightwave (αντίστοιχο το 3DStudio Max αλλά περισσότερο "κινηματογραφικό" παρά "κομπιουτερίστικο"). Κάπου, λοιπόν, κοντά σε αυτά μπορεί να υπάρχει ένα newsgroup με θέμα "Die-Max-Die", το οποίο να μην αναφέρεται σε κάποιον σκύλο με το όνομα Μαξ αλλά στο πρόγραμμα που προαναφέραμε. Σε αυτό ένα σωρό σοβαροί, επαγγελματίες και αναγνωρισμένοι χρήστες του Lightwave, θα... στάζουν δηλητήριο ενάντια στους χρήστες του 3DStudio Max σαν μικρά παιδιά!

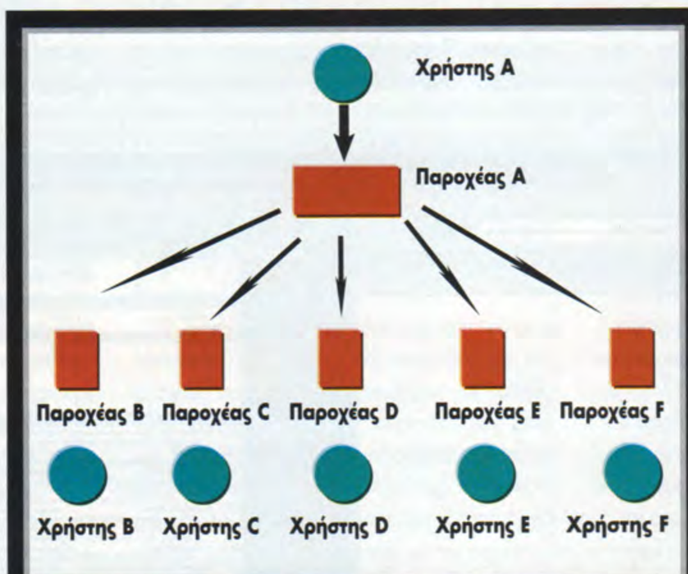
Μιλήσαμε για γραφικά, αλλά αυτό δεν σημαίνει τίποτα και μην το παίρνετε τοις μετρητοίς. Οπως είπαμε, τα newsgroups είναι άπειρα και ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει το δικό του. Σε αυτό θα μπαίνουν άλλοι χρήστες και θα ανταλλάσσουν απόψεις, ιδέες, ακόμη και αρχεία - στα οποία όμως θα αναφερθούμε αργότερα. Ετσι, με ό,τι και αν ασχολείστε, θα υπάρχει ένα newsgroup για εσάς, και ακόμη και αν δεν υπάρχει, μπορείτε να το δημιουργήσετε. Τώρα, βέβαια, κατά πόσο θα συμμετέχουν άλλοι σε αυτό, είναι μια μεγάλη και για πολλούς... πονεμένη ιστορία!

Οι υψηλές ταχύτητες έχουν κάνει δυνατή την ανταλλαγή ολόκληρων προγραμμάτων και εφαρμογών σε διάφορα "παράνομα" newsgroups.

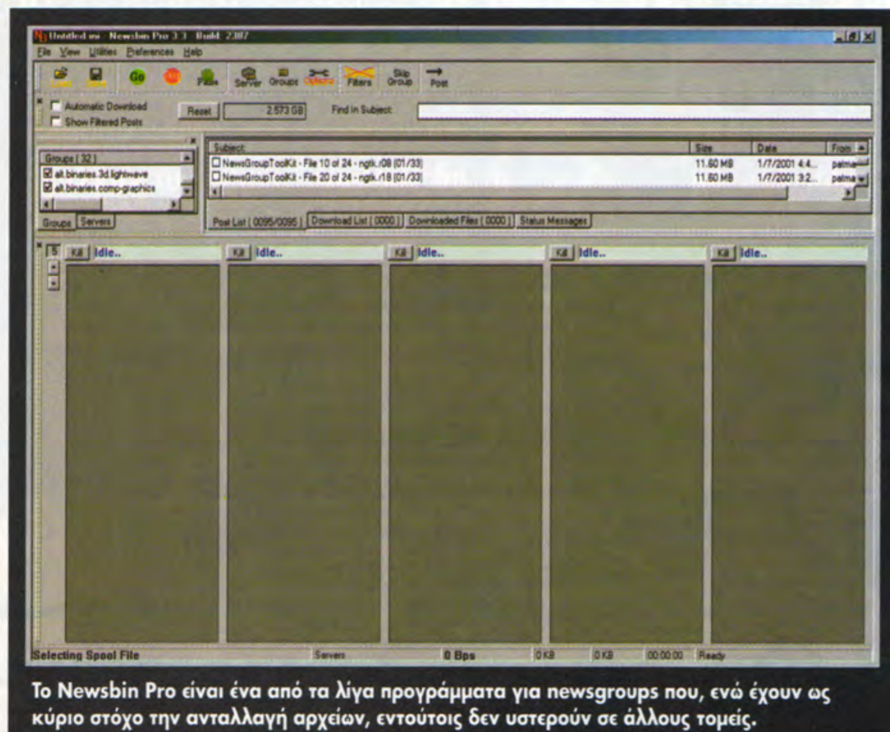
ΑΡΧΕΙΑ; ΤΙ ΑΡΧΕΙΑ;

Εχμ, ναι, έκανα το λάθος να αναφέρω τα αρχεία. Ας το πάρει το ποτάμι. Τα newsgroups από τρόπος ανταλλαγής απόψεων έχουν μετατραπεί τα τελευταία χρόνια σε ψηφιακούς τόπους ανταλλαγής αρχείων. Η αύξηση στην ταχύτητα των συνδέσεων βοήθησε την όλη υπόθεση και έτσι τα newsgroups είναι ένα από τα λίγα "σημεία" του Internet στα οποία ευδοκιμεί η ανταλλαγή αρχείων, πολλές φορές σε συχνότητα μεγαλύτερη από το Napster. Για να σταλεί ένα αρχείο σε ένα newsgroup, θα πρέπει να είναι συνημμένο σε ένα μήνυμα, όπως ακριβώς και με ένα e-mail, ενώ για να ληφθεί, φτάνει απλώς να επιλεγεί το μήνυμα που το περιέχει. Η ανταλλαγή αρχείων μέσω των newsgroups έχει γνωρίσει τέτοια επιτυχία, ώστε υπάρχουν προγράμματα που αναλώνονται σε αυτή και μόνο τη δουλειά: την επιλογή και το κατέβασμα αρχείων από τα διάφορα newsgroups.

Χμ, νομίζω πως κάποιοι από εσάς ήδη έχουν σηκώσει το ένα φρύδι και έχουν πάρει ένα περίεργο, σαρδόνιο θα έλεγε κάποιος ύφος. Ναι, ξέρω τι σκέφτεστε. Υπάρχουν και από αυτά. Οι υψηλές



Στα newsgroups ο χρήστης στέλνει ένα μήνυμα σε ένα από τα "θεματικά κανάλια συζήτησης" που διαθέτει ο παροχέας του. Από εκεί, το μήνυμα αποστέλλεται μαζί με ένα σωρό όμοια μηνύματα σε όλους τους παροχείς που διαθέτουν το ίδιο "θεματικό κανάλι". Οι άλλοι χρήστες μπορούν να διαβάσουν αυτό το μήνυμα και να λάβουν το συνημμένο αρχείο, ενώ αν αποφασίσουν να απαντήσουν, "έρχονται στη θέση" του αρχικού αποστολέα.


Το Newsbin Pro είναι ένα από τα λίγα προγράμματα για newsgroups που, ενώ έχουν ως κύριο στόχο την ανταλλαγή αρχείων, εντούτοις δεν υστερούν σε άλλους τομείς.

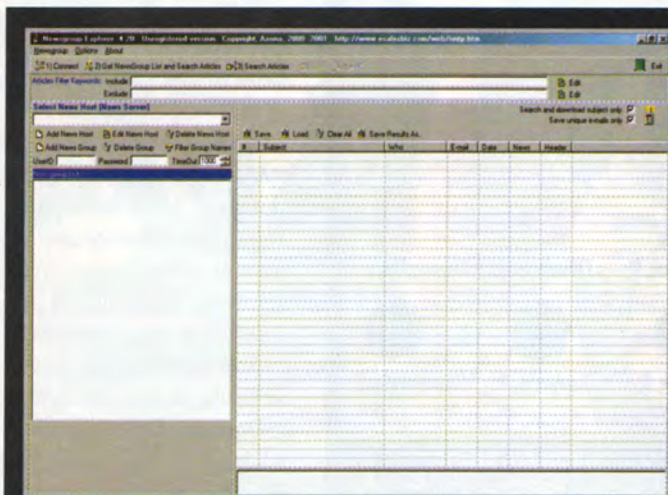
ταχύτητες που προαναφέραμε έχουν κάνει δυνατή την ανταλλαγή ολόκληρων προγραμμάτων και εφαρμογών σε διάφορα "παράνομα" newsgroups. Ολες οι τελευταίες εφαρμογές καθώς και ολόκληρα παιχνίδια κυκλοφορούν εκεί, ενώ δεν σπανίζουν και τα newsgroups στα οποία ανταλλάσσονται ολόκληρες ταινίες. Φυσικά, σημαντικός περιορισμός είναι η απαίτηση υψηλών ταχυτήτων για τη μεταφορά αυτών των αρχείων, ενώ ας μην ξεχνάμε πως η διακίνηση λογισμικού που προστατεύεται από νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων απαγορεύεται και ακολουθείται από αυστηρές κυρώσεις. Εμείς σας προειδοποιήσαμε!

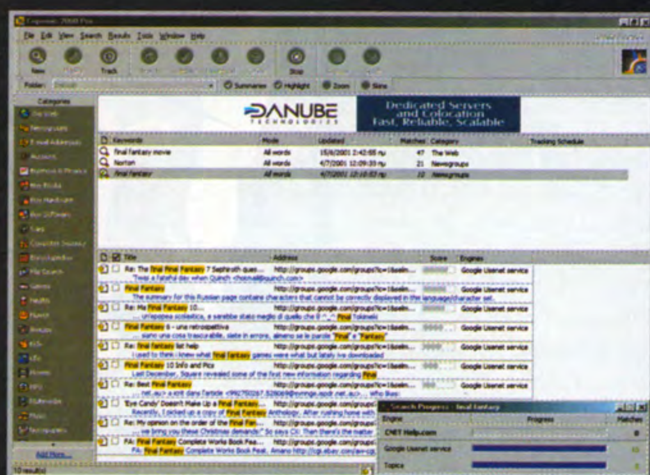
ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ;

Λοιπόοον. Καταρχήν, θα πρέπει να αποφασίσετε για ποιον λόγο θα ασχοληθείτε με το χόμπι του νιουσγκρούπινγκ (το "PC Master" πρωτοπορεί και καθιερώνει αυτόν τον όρο στην ελληνική γλώσσα!). Θέλετε να ανταλλάσσετε μηνύματα ή αρχεία; Αυτοί οι δύο τομείς είναι αρκετά διαφορετικοί, και παρά το ότι υπάρχουν προγράμματα που συνδυάζουν δυνατότητες που καλύπτουν και τους δύο, συνιστάται η χρήση συγκεκριμένων εφαρμογών που παρέχουν ανάλογες διευκολύνσεις. Ποιος ο λόγος να χρησιμοποιείτε ένα "μεγάλο" News Client (το πρόγραμμα με το οποίο λαμβάνονται μηνύματα), αν το μόνο που θέλετε είναι να κατεβάζετε αρχεία; Για να σας βοηθήσουμε, όπως κάποια περιοδικά δίνουν δώρο ένα τσαντάκι μαζί με το τελευταίο τεύχος, έτσι και αυτό το άρθρο σάς δίνει έναν μοναδικό πίνακα στο τέλος του, όπου παρατίθενται τα σημαντικότερα προγράμματα με τις χαρακτηριστικότερες δυνατότητές τους. Επιλέξτε με τι θα ασχολείστε περισσότερο και κατόπιν διαλέξτε ένα από αυτά τα προγράμματα. Η "σοβαρή" χρήση, βέβαια, έχει και άλλες απαιτήσεις...

Εστω ότι έχετε διαλέξει το πρόγραμμα που θέλετε. Το επόμενο βήμα είναι να αποκτήσετε πρόσβαση στα ίδια τα newsgroups μέσω κάποιου server που να τα υποστηρίζει. Σχεδόν κάθε παροχέας πρόσβασης επιτρέπει τη λήψη κάποιων newsgroups. Ετσι, αν το mail σας είναι το darklord@provider.gr, τότε σίγουρα έχετε ρυθμίσει το πρόγραμμα με το οποίο λαμβάνετε και στέλνετε mail να λειτουργεί μέσω κάποιας διεύθυνσης, όπως "mail.provider.gr". Τα newsgroups στη συγκεκριμένη περίπτωση θα ήταν "news.provider.gr". Φυσικά, δεν είναι δεδομένο πως όλοι οι providers υποστηρίζουν τη λήψη newsgroups, ενώ ακόμη και αν αυτή υποστηρίζεται, κανείς δεν υπόσχεται πως θα είναι πλήρης. Τι εννοώ με αυτό;

Λόγω της ποσότητας μηνυμάτων που ανταλλάσσονται, πολλοί providers επιλέγουν και λαμβάνουν μόνο κάποια από αυτά, ενώ δεν σπανίζει το φαινόμενο ακόμη και αυτά που υποστηρίζονται να μην είναι πλήρη, να λείπουν δηλαδή μηνύματα. Αυτό το φαινόμενο δεν είναι τόσο έντονο για όσους θέλουν απλώς να ανταλλάσσουν μηνύματα, αλλά γίνεται ιδιαίτερα ενοχλητικό αν ο χρήστης ανταλλάσσει αρχεία. Βλέπετε, για να μεταφερθεί ένα μεγάλο αρχείο, κόβεται σε


Το Newsgroups Explorer είναι ένα πολύ φιλικό πρόγραμμα, που παρέχει ένα τεράστιο σύνολο επιλογών σχετικά με την ανταλλαγή αρχείων μέσω των newsgroups.


Το Copernic είναι ένα γνωστό πρόγραμμα αναζήτησης στοιχείων και αρχείων, το οποίο θα μπορούσε να θεωρηθεί ως ένα "εξελιγμένο Yahoo!". Ο λόγος που παρουσιάζεται εδώ δεν είναι άλλος από την ικανότητα αναζητήσεων όχι μόνο σε sites αλλά και σε newsgroups!

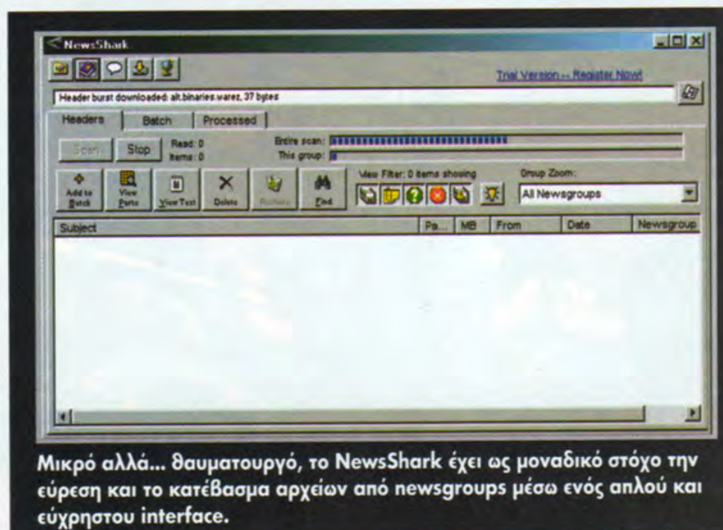
ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΡΗΣΗΣ			
Πρόγραμμα	**Βασική χρήση**	**Multithreading**	**Γενικά**
Forte Agent	Μηνύματα & αρχεία	Οχι	Πολύπλοκα μενού, δύσχρηστο για τον απλό χρήστη
Forte Free Agent	Μηνύματα & αρχεία	Οχι	Πολύπλοκα μενού, δύσχρηστο για τον απλό χρήστη
Newsbin	Αρχεία	Ναι	Πανεύκολο αλλά με λιγότερες δυνατότητες από το Agent
Newsgroup Explorer	Αρχεία	Οχι	Σχεδόν αποκλειστικά για αρχεία, εύχρηστο αλλά περιορισμένο
NewsShark	Αρχεία	Οχι	Πολύ ανεπτυγμένες δυνατότητες διαχείρισης αρχείων, αλλά μόνο αυτό

μικρότερα τμήματα. Αυτά τα τμήματα βρίσκονται συνημμένα σε μια σειρά μηνυμάτων, ο αριθμός των οποίων ποικίλλει ανάλογα με το μέγεθος του αρχείου. Τυχαίνει, λοιπόν, συχνά-πυκνά κάποια από αυτά τα μηνύματα - και τα αρχεία που τα ακολουθούν - να μη φτάνουν σε κάποιους providers, με αποτέλεσμα το τελικό (μεγάλο) αρχείο να είναι ελλιπές. Σε αυτή την περίπτωση ο χρήστης έχει δύο επιλογές: να ζητήσει ευγενικά σε αυτόν που έστειλε τα αρχεία να ξαναστείλει το τμήμα που του λείπει - και να ελπίζει πως αυτή τη φορά θα φτάσει - ή να... αλλάξει provider!

Δυστυχώς, κανένας provider δεν διαθέτει όλα τα newsgroups στην πλήρη μορφή τους. Κάτι τέτοιο θα απαιτούσε από έναν provider να ασχολείται μόνο με newsgroups και με τίποτε άλλο. Ναι, θα ρωτήσετε, αλλά δεν το κάνει κανένας αυτό; Φυσικά, αλλά δυστυχώς μόνο στο εξωτερικό. Για να μπορείτε να λάβετε μηνύματα από έναν τέτοιο παροχέα, θα πρέπει να πληρώνετε κάποια συνδρομή αντίστοιχη με αυτήν που πληρώνετε σε έναν ελληνικό παροχέα υπηρεσιών. Η λύση αυτή δεν είναι δύσκολη, και αν είστε κάτοχος μιας πιστωτικής κάρτας, είναι υπόθεση λεπτών - αν δεν φοβάστε να χρησιμοποιήσετε την κάρτα σας on-line. Με αυτό τον τρόπο θα έχετε πρόσβαση σε ένα πολύ μεγαλύτερο σύνολο newsgroups και με αρκετά μεγάλες ταχύτητες μεταφοράς.

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Οσο και αν θέλουμε να είμαστε ουδέτεροι, στο νιουσγκρούπινγκ έχουν από καιρό καθιερωθεί κάποια προγράμματα τα οποία θεωρούνται "οι απόλυτες λύσεις" για όποιον θέλει να ασχοληθεί με το χόμπι. Πρώτο και γνωστότερο το Agent της Forte. Αυτό κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις, την "απλή" (Forte Free Agent) και την "ενισχυμένη" (Forte Agent). Οι διαφορές τους; Ο,τι θα περίμενε κανείς από μία shareware έκδοση μιας εμπορικής εφαρμογής, διότι αυτό ουσιαστικά είναι το Free Agent. Κατά τα άλλα, δεν έχει ουσιαστικούς και ενοχλητικούς περιορισμούς. Με το Agent ο χρήστης μπορεί τόσο να ανταλλάξει μηνύματα όσο και να λάβει και να αποστείλει αρχεία. Το Agent θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μία "σουίτα" για τα newsgroups, αφού κάνει, πρακτικώς, τα πάντα! Ναι, εντάξει, δεν ψήνει καφέ, αλλά καλύπτει όλους



Μικρό αλλά... θαυματουργό, το NewsShark έχει ως μοναδικό στόχο την εύρεση και το κατέβασμα αρχείων από newsgroups μέσω ενός απλού και εύχρηστου interface.

τους τομείς ανταλλαγής μηνυμάτων. Μειονέκτημα; Το χάος επιλογών του και η "περίεργη" διαχείριση αρχείων.

Σε αυτό τον τομέα καλύτερο ίσως είναι το Newsbin. Προσαρμοσμένο περισσότερο στις ανάγκες αυτού που ενδιαφέρεται για κατέβασμα αρχείων παρέχει τις περισσότερες βασικές δυνατότητες του Agent σε ένα αρκετά πιο απλό interface. Δεν είναι τόσο παραμετροποιήσιμο, αλλά όσον αφορά στην ανταλλαγή αρχείων έχει κάποια προτερήματα, με πιο σημαντικό το multithreading, το κατέβασμα δηλαδή πολλών μηνυμάτων ταυτόχρονα, ώστε να επιτυγχάνονται ακόμη υψηλότερες ταχύτητες.

Φυσικά, υπάρχουν και άλλα προγράμματα τα οποία ασχολούνται περισσότερο ή λιγότερο με κάθε τομέα (μηνύματα - αρχεία) και φτάνουν μέχρι εφαρμογές που μοναδικός στόχος τους είναι η σύνδεση με τα newsgroups και το κατέβασμα των επιλεγμένων αρχείων με λιγότερα από 3 κλικ! Η έλλειψη, όμως, άλλων δυνατοτήτων, τα καθιστά μέτριες λύσεις, ενώ ως υλοποιήσεις δεν μπορούν να συγκριθούν με τα δύο κορυφαία προγράμματα του χώρου. Παράλληλα όμως με αυτά, τα προγράμματα δηλαδή λήψης και αποστολής μηνυμάτων, χρειάζονται και κάποια άλλα, "συνοδευτικά" προγράμματα που κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη.

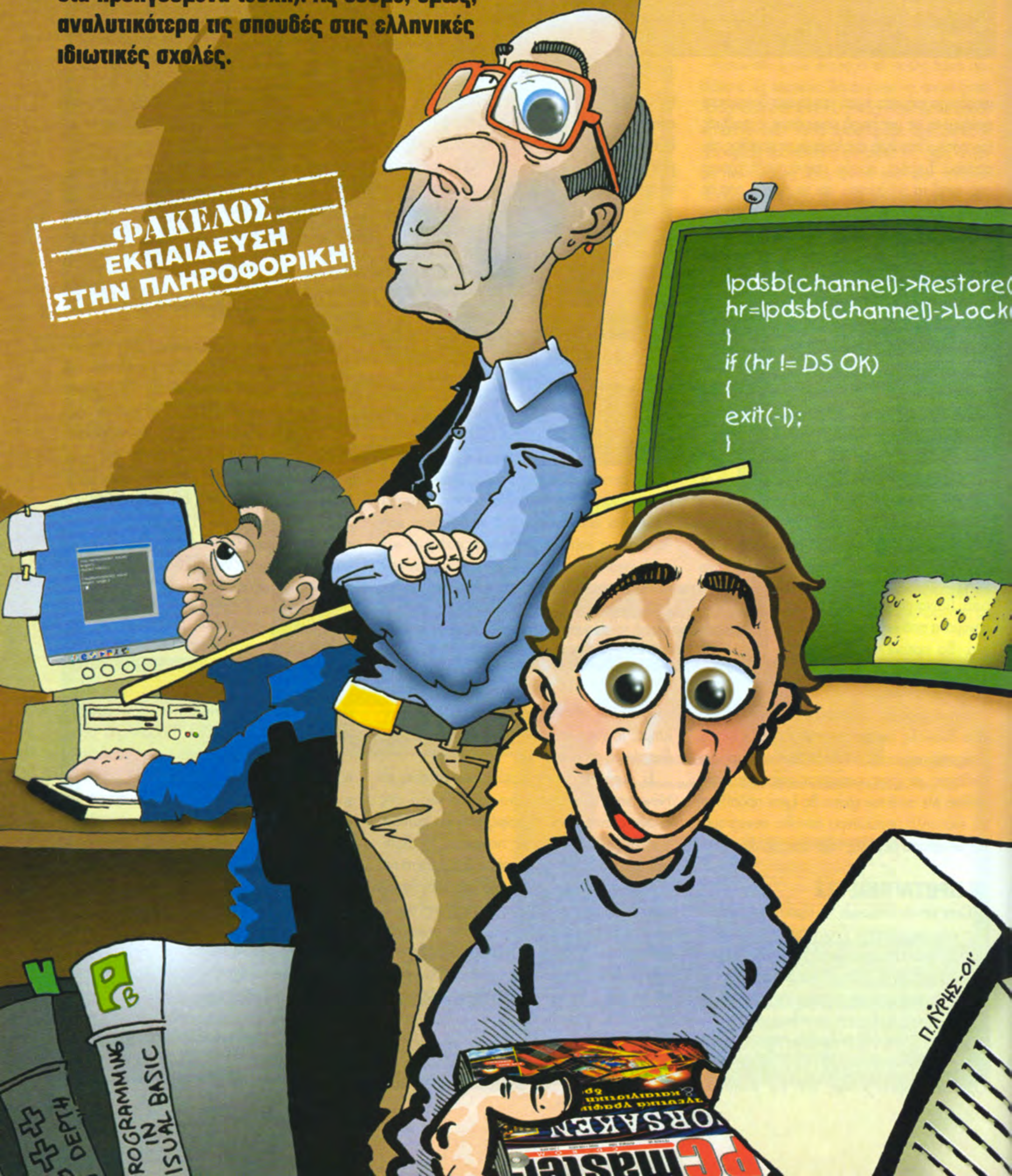
Πρώτο από όλα είναι το Winzip. Αυτό ή κάποιο άλλο πρόγραμμα συμπίεσης αρχείων κρίνεται ως περισσότερο από απαραίτητο για την ανταλλαγή αρχείων, ενώ οι περισσότεροι χρήστες των newsgroups δείχνουν μια ιδιαίτερη... αγάπη για το WinRAR και το Master Archiver, λόγω μιας σημαντικής δυνατότητάς τους: να "τεμαχίζουν" ένα μεγάλο αρχείο σε πολλά μικρότερα κατά τη συμπίεση. Ετσι, ο χρήστης δεν χρειάζεται να "κόβει" το αρχείο που θέλει να στείλει "χειροκίνητα", ενώ παρέχονται και αρκετές ευκολίες στη διαχείριση κατεβασμένων "τμηματικών" αρχείων. Παράλληλα με τη συμπίεση, πολύ χρήσιμη είναι και η ύπαρξη ενός προγράμματος SFV, όπως το FastSFV, το οποίο, χρησιμοποιώντας ένα συνοδευτικό αρχείο (με κατάληξη -τι άλλο- SFV), ελέγχει την ακεραιότητα των αρχείων που κατεβάσαμε ή δημιουργεί ένα συνοδευτικό αρχείο για τα αρχεία που εμείς θα στείλουμε.

Αν έχετε όλα τα προαναφερθέντα, τότε είστε έτοιμοι να μπείτε στο μαγικό κόσμο των newsgroups. Στο κάτω-κάτω της γραφής, είναι πολύ πιθανό ήδη να έχετε δωρεάν πρόσβαση σε κάποια από αυτά μέσω του provider σας και να μην το γνωρίζετε, οπότε τι χάνετε να δοκιμάσετε; Ενας νέος χώρος του Internet σας περιμένει. Θα αρνηθείτε να τον εξερευνήσετε;

PC

Το "PC Master" κλείνει σε αυτό το τεύχος το φάκελο "Εκπαίδευση στην πληροφορική", με το τρίτο και τελευταίο αφιέρωμά του στις σπουδές πληροφορικής στην Ελλάδα. Θα παρουσιάσουμε τα Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) και τα Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών (ΕΕΣ), όπου λειτουργούν τμήματα πληροφορικής. Ουσιαστικά πρόκειται για τον τρίτο δρόμο που μπορεί να επιλέξει ο νέος που θέλει να σπουδάσει σε αυτόν τον κλάδο (ΑΕΙ, ΤΕΙ και σπουδές στο εξωτερικό είναι οι άλλοι δύο, οι οποίοι αναλύθηκαν στα προηγούμενα τεύχη). Ας δούμε, όμως, αναλυτικότερα τις σπουδές στις ελληνικές ιδιωτικές σχολές.

ΦΑΚΕΛΟΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ



Ιδιωτική Εκπαίδευση

Ο τρίτος δρόμος

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

Ο νέος που αποτυγχάνει να εισαχθεί σε κάποιο ΑΕΙ ή ΤΕΙ και δεν έχει προλάβει ή δεν θέλει να εγγραφεί σε κάποιο πανεπιστήμιο του εξωτερικού, έχει μία τελευταία επιλογή, αυτή των ιδιωτικών σχολών. Στη χώρα μας λειτουργούν αρκετές ιδιωτικές σχολές που έχουν τμήματα πληροφορικής και προσφέρουν τις περισσότερες φορές αυτό ακριβώς που ζητά η αγορά εργασίας. Η εκπαίδευση σχεδιάζεται έπειτα από στενή συνεργασία των σχολών με τις επιχειρήσεις και σίγουρα αποφέρει αποτελέσματα όσον αφορά στην επαγγελματική αποκατάσταση των αποφοίτων. Οι ιδιωτικές σχολές χωρίζονται σε δύο μεγάλες κατηγορίες. Από τη μία έχουμε τα ΙΕΚ (ιδιωτικά και κρατικά) και από την άλλη τα ΕΕΣ. Στα δεύτερα συμπεριλαμβάνονται τα κολέγια που λειτουργούν στην Ελλάδα σε συνεργασία με πανεπιστημιακά ιδρύματα του εξωτερικού. Σε κάποια από αυτά, οι κύκλοι σπουδών είναι εγκεκριμένοι από αγγλικά και αμερικανικά πανεπιστήμια με τα οποία συνεργάζονται, ενώ κάποια άλλα είναι παραρτήματα πανεπιστημίων της αλλοδαπής στη χώρα μας και πραγματοποιούν τα μαθήματα που υπαγορεύουν τα μητροπολιτικά πανεπιστήμια. Και στις δύο περιπτώσεις, οι απόφοιτοι μπορούν να συνεχίσουν τις σπουδές τους στο εξωτερικό, καθώς ο μεγαλύτερος αριθμός των ΙΕΚ και ΕΕΣ συνεργάζεται με πανεπιστημιακά ιδρύματα της Αγγλίας κατά πλειονότητα. Στη συνέχεια θα δούμε ξεχωριστά αυτές τις δύο μεγάλες κατηγορίες σχολών, θα αναφερθούμε στις προϋποθέσεις εισαγωγής, στους κύκλους σπουδών και σε άλλα στοιχεία που πρέπει να γνωρίζει κάθε υποψήφιος σπουδαστής.

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ (ΙΕΚ)

Τα ΙΕΚ δημιουργήθηκαν για να δώσουν "ανάσα" στα πανεπιστήμια που δεν σηκώνουν το βάρος του αριθμού των φοιτητών, αλλά κυρίως για να παρέχουν επαγγελματική κατάρτιση στους νέους που δεν καταφέρνουν να εισαχθούν σε κάποιο ΑΕΙ ή ΤΕΙ. Προσφέρουν επαγγελματική κατάρτιση πάνω σε σχεδόν όλους τους κλάδους. Εμείς, βέβαια, θα ασχοληθούμε μόνο με ό,τι αφορά τις σπουδές πληροφορικής. Οι απόφοιτοι των ΙΕΚ λαμβάνουν βεβαίωση επαγγελματικής κατάρτισης και μπορούν να συμμετάσχουν στις Πανελλήνιες Εξετάσεις Πιστοποίησης Επαγγελματικής Κατάρτισης, ώστε να αποκτήσουν το Δίπλωμα Επαγγελματικής Κατάρτισης Μεταδευτεροβάθμιου Επιπέδου. Υπάρχουν ιδιωτικά και κρατικά ΙΕΚ. Στο τρίτο αφιέρωμα συμπεριλάβαμε και τα κρατικά λόγω του ότι δεν τα είχαμε αναφέρει στο πρώτο μέρος του αφιερώματος. Για να σας δώσουμε μία σαφέστερη εικόνα των ΙΕΚ, θα τα χωρίσουμε σε κάποιους γενικούς τομείς, έτσι ώστε να κατηγοριοποιηθούν και να γίνει περισσότερο εύκολη η ανάλυσή τους. Αυτοί οι τομείς είναι η διάρκεια σπουδών, η διαδικασία επιλογής υποψηφίων, τα δίδακτρα που πρέπει να καταβληθούν και οι υποτροφίες.

Διάρκεια σπουδών

Κάθε έτος σπουδών στα ΙΕΚ χωρίζεται στο χειμερινό και εαρινό εξάμηνο. Το χειμερινό εξάμηνο αρχίζει τον Οκτώβριο και λήγει τον Φεβρουάριο, ενώ το εαρινό αρχίζει τον Φεβρουάριο και λήγει τον Ιούνιο. Κάθε εξάμηνο διαρκεί 14 εβδομάδες.

Για κατόχους απολυτηρίου Ενιαίου, Γενικού, Τεχνικού ή Πολυκλαδικού Λυκείου η διάρκεια σπουδών είναι 4 εξάμηνα, για κατόχους απολυτηρίου Τεχνικού Λυκείου με ειδίκευση στην πληροφορική 2 εξάμηνα, για κατόχους απολυτηρίου εξειδίκευσης Πολυκλαδικού Λυκείου και για εξειδίκευση στην ειδικότητά τους 1 εξάμηνο και, τέλος, για κατόχους απολυτηρίου Γυμνασίου 2 εξάμηνα.

Διαδικασία επιλογής υποψηφίων

Η διαδικασία επιλογής πραγματοποιείται δύο φορές το χρόνο: στις αρχές Σεπτεμβρίου για το χειμερινό εξάμηνο και στα τέλη Ιανουαρίου για το εαρινό. Τα δικαιολογητικά που προσκομίζουν οι υποψήφιοι είναι τα εξής:

- Πρωτότυπο τίτλο σπουδών (απολυτήριο, πτυχίο κ.λπ.)
- Δελτίο Αστυνομικής Ταυτότητας (επικυρωμένο φωτοαντίγραφο)
- Μόνο για τα κρατικά ΙΕΚ, πιστοποιητικό ενδεχόμενης προϋπηρεσίας
- Μόνο για τα κρατικά ΙΕΚ, βεβαίωση ιδιότητας τέκνου πολύτεκνης οικογένειας
- Μόνο για τα ιδιωτικά ΙΕΚ, απόδειξη δυνατότητας καταβολής των διδάκτρων

Στα δημόσια ΙΕΚ η επιλογή γίνεται μηχανογραφικά, βάσει της βαθμολογίας του απολυτηρίου λυκείου, της ηλικίας, της τυχόν προϋπηρεσίας και της ιδιότητας τέκνου πολύτεκνης οικογένειας. Οι θέσεις σε αυτά είναι περιορισμένες.

Αντίθετα, στα ιδιωτικά ΙΕΚ δεν υπάρχει μηχανογραφική επιλογή, αφού μπορούν να καθορίσουν οι ιθύνοντές τους τον αριθμό των σπουδαστών τους.

Δίδακτρα

Στα δημόσια ΙΕΚ για κάθε εξάμηνο κατάρτισης πρέπει να καταβληθεί το ποσό των 65.000 δρχ., ενώ στα ιδιωτικά το ποσό που πρέπει να καταβληθεί ποικίλλει, μια και καθορίζεται από το ίδιο το ΙΕΚ.

Υποτροφίες

Ο Οργανισμός Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΟΕΕΚ) έχει καθιερώσει κανονισμό υποτροφιών για τα δημόσια ΙΕΚ που εποπτεύει, στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής μέριμνας που παρέχει. Για πληροφορίες όσον αφορά στις υποτροφίες, κάθε ενδιαφερόμενος θα πρέπει να επικοινωνήσει με τον Οργανισμό ή με τα κατά τόπους δημόσια ΙΕΚ.

Ιδιωτική Εκπαίδευση

Ακολουθεί λίστα με όλες τις ειδικότητες των ιδιωτικών ΙΕΚ Αθήνας, όπου λειτουργούν τμήματα σπουδών πληροφορικής.

Ειδικος Γεωγραφικων Συστηματων Πληροφοριων (GIS)

ΑΚΜΗ
Κοδριγκτώνος 16, 112 57 Αθήνα, τηλ.: (01) 8235941, 8215883, 8224074

ΚΟΡΕΛΚΟ
Χαλκοκονδύλη 14, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6450999, 3303333

ΟΜΗΡΟΣ
Κλεισόβης 6, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 3806166, 3800811, 3831455

Ειδικος Εφαρμογων Πληροφορικης

ΑΚΜΗ
Κοδριγκτώνος 16, 112 57 Αθήνα, τηλ.: (01) 8235941, 8215883, 8224074

ΔΕΛΤΑ
Ρεθύμνου 3, 106 82 Αθήνα, τηλ.: (01) 8235134, 8220083

ΔΟΜΗ
Χαριλάου Τρικούπη 17-19, 106 78 Αθήνα, τηλ.: (01) 3820653

ΚΟΡΕΛΚΟ
Χαλκοκονδύλη 14, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6450999, 3303333

ΜΑΝΩΛΑ
Σουρμελή 4-6, 104 39 Αθήνα, τηλ.: (01) 8252105-6

Ν. ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ Α. INSTITUTE
Πατησίων 20, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6755500-1

ΞΥΝΗ (Γλυφάδα)
Αχιλλέως 31-33, 166 75 Γλυφάδα, τηλ.: (01) 9645535, 9629282

ΞΥΝΗ (Αθήνα)
Πατησίων 31, 104 32 Αθήνα, τηλ.: (01) 8250212, 5223858, 5223972, 8250448, 5224339

ΞΥΝΗ (Πειραιάς)
Καραολή Δημητρίου 18, 185 31 Πειραιάς, τηλ.: (01) 4124032

ΟΜΗΡΟΣ
Κλεισόβης 6, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 3806166, 3800811, 3831455

ΣΒΙΕ
Πλατεία Ελευθερίας 7, 105 53 Αθήνα, τηλ.: (01) 3247625, 3248543, 3247480

TECHNOGRAFICO
Μάρνη 18, 104 38 Αθήνα, τηλ.: (01) 5240594

ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ - ΖΩΤΑΚΗ
Βερανζέρου 1, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 3808292, 3803138

ΩΜΕΓΑ (Αθήνα)
Καραγεώργη Σερβίας 1, 105 63 Αθήνα, τηλ.: (01) 3220643, 3249694

Ειδικος Εφαρμογων Πληροφορικης με Πολυμεσα

ΔΟΜΗ
Χαριλάου Τρικούπη 17-19, 106 78 Αθήνα, τηλ.: (01) 3820653

ΚΟΡΕΛΚΟ
Χαλκοκονδύλη 14, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6450999, 3303333

ΛΑΜΠΕΛΕΤ
Σολωμού 68, Αθήνα, τηλ.: (01) 5200118

ΜΑΝΩΛΑ
Σουρμελή 4-6, 104 39 Αθήνα, τηλ.: (01) 8252105-6

Ν. ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ Α. INSTITUTE
Πατησίων 20, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6755500-1

ΞΥΝΗ (Αθήνα)
Πατησίων 31, 104 32 Αθήνα, τηλ.: (01) 8250212, 5223858, 5223972, 8250448, 5224339

ΟΜΗΡΟΣ
Κλεισόβης 6, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 3806166, 3800811, 3831455

ΠΑΛΜΕΡ
Χάμιλτον 10, 104 34 Αθήνα, τηλ.: (01) 8214125

TECHNOGRAFICO
Μάρνη 18, 104 38 Αθήνα, τηλ.: (01) 5240594

ΩΜΕΓΑ (Αθήνα)
Καραγεώργη Σερβίας 1, 105 63 Αθήνα, τηλ.: (01) 3220643, 3249694

Τεχνικος Βιομηχανικου Λογισμικου

ΚΟΡΕΛΚΟ
Χαλκοκονδύλη 14, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6450999, 3303333

Τεχνικος Δικτυων

Ν. ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ Α. INSTITUTE
Πατησίων 20, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6755500-1

ΞΥΝΗ (Αθήνα)
Πατησίων 31, 104 32 Αθήνα, τηλ.: (01) 8250212, 5223858, 5223972, 8250448, 5224339

ΟΜΗΡΟΣ
Κλεισόβης 6, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 3806166, 3800811, 3831455

Τεχνικος Εφαρμογων Ιατρικης Πληροφορικης

ΑΚΜΗ
Κοδριγκτώνος 16, 112 57 Αθήνα, τηλ.: (01) 8235941, 8215883, 8224074

Ν. ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ Α. INSTITUTE
Πατησίων 20, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6755500-1

ΞΥΝΗ (Αθήνα)
Πατησίων 31, 104 32 Αθήνα, τηλ.: (01) 8250212, 5223858, 5223972, 8250448, 5224339

ΣΒΙΕ
Πλατεία Ελευθερίας 7, 105 53 Αθήνα, τηλ.: (01) 3247625, 3248543, 3247480

Τεχνικος Τηλεπληροφορικης

ΑΚΜΗ
Κοδριγκτώνος 16, 112 57 Αθήνα, τηλ.: (01) 8235941, 8215883, 8224074

ΔΕΛΤΑ
Ρεθύμνου 3, 106 82 Αθήνα, τηλ.: (01) 8235134, 8220083

ΔΟΜΗ
Χαριλάου Τρικούπη 17-19, 106 78 Αθήνα, τηλ.: (01) 3820653

ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ
Καπετάν Ματαπά 108, 185 46 Πειραιάς, τηλ.: (01) 4625454

ΚΟΡΕΛΚΟ
Χαλκοκονδύλη 14, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6450999, 3303333

ΜΑΝΩΛΑ
Σουρμελή 4-6, 104 39 Αθήνα, τηλ.: (01) 8252105-6

Ν. ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ Α. INSTITUTE
Πατησίων 20, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 6755500-1

Ν. ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ Α. INSTITUTE (Πειραιάς)
Τσαμαδού και Εθν. Αντιστάσεως 2, 185 38 Πειραιάς, τηλ.: (01) 6755500, 4133043

ΞΥΝΗ (Γλυφάδα)
Αχιλλέως 31-33, 166 75 Γλυφάδα, τηλ.: (01) 9645535, 9629282

ΞΥΝΗ (Αθήνα)
Πατησίων 31, 104 32 Αθήνα, τηλ.: (01) 8250212, 5223858, 5223972, 8250448, 5224339

ΞΥΝΗ (Πειραιάς)
Καραολή Δημητρίου 18, 185 31 Πειραιάς, τηλ.: (01) 4124032

ΟΜΗΡΟΣ
Κλεισόβης 6, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 3806166, 3800811, 3831455

ΠΕΤΡΑ
Πατησίων 45 και Πολυτεχνείου 2, 104 33 Αθήνα, τηλ.: (01) 5225073, 5249222, 5236101

ΩΜΕΓΑ (Αθήνα)
Καραγεώργη Σερβίας 1, 105 63 Αθήνα, τηλ.: (01) 3220643, 3249694

Συνέντευξη Σοφοκλής Ξυνής

Ο κύριος Σοφοκλής Ξυνής, ιδιοκτήτης των γνωστών σχολών, παραχωρεί συνέντευξη στο περιοδικό μας και παρουσιάζει τις ευκαιρίες που προσφέρουν οι σχολές του Ομίλου και τις διεξόδους που έχει κάθε νέος που επιθυμεί να σπουδάσει την επιστήμη των υπολογιστών.

PC Master: *Πότε μπήκε ο Εκπαιδευτικός Ομιλος Ξυνή στο χώρο της πληροφορικής;*

Σοφοκλής Ξυνής: Ο Εκπαιδευτικός Ομιλος Ξυνή, που επί 40 χρόνια "επενδύει" συνεχώς στο κεφάλαιο ΠΑΙΔΕΙΑ, προσφέροντας με την εκπαιδευτική, κοινωνική και πολιτιστική δραστηριότητά του σημαντικές υπηρεσίες στην ελληνική κοινωνία, μπήκε στο χώρο της πληροφορικής το 1974. Τη χρονιά αυτή ιδρύθηκε στην οδό Στουρνάρη η πρώτη σχολή Ξυνή με 45 μαθητές. Είμαστε από τους πρώτους που αγοράσαμε κομπιούτερ. Εναν δεύτερο είχε αποκτήσει κάποιο ελληνικό πανεπιστήμιο.

PCM: *Ποιοι είναι οι φορείς που προσφέρουν εξειδίκευση στο χώρο της πληροφορικής και των Νέων Τεχνολογιών;*

Σ.Ξ.: Οι εκπαιδευτικοί φορείς του Ομίλου μέσω των οποίων παρέχεται εκπαίδευση στο χώρο της πληροφορικής και των Νέων Τεχνολογιών είναι: Το πρώτο ελληνικό αγγλόφωνο ιδιωτικό κολέγιο από το 1977, το οποίο στα 24 χρόνια παρουσίας του στο χώρο της ιδιωτικής εκπαίδευσης έχει ήδη θέσει τις βάσεις για το πρώτο ιδιωτικό πανεπιστήμιο στη χώρα μας. Στο Mediterranean College όσον αφορά στις σπουδές στην επιστήμη των υπολογιστών λειτουργεί το Computing School. Οι σπουδές πραγματοποιούνται σύμφωνα με τα πρότυπα έγκυρων πανεπιστημίων του εξωτερικού.

PCM: *Ποια είναι τα πλεονεκτήματα για κάποιον νέο που θα ακολουθήσει τις συγκεκριμένες σπουδές;*

Σ.Ξ.: Τα πλεονεκτήματα είναι τα εξής:
- Τα προγράμματα προσφέρουν σπουδές σε έναν από τους πιο ραγδαία αναπτυσσόμενους επιστημονικούς και επαγγελματικούς τομείς.
- Το πτυχίο απονέμεται από κορυφαίο βρετανικό πανεπιστήμιο.
- Το πρόγραμμα σπουδών συνδυάζει γνώσεις και πρακτική εμπειρία σε συστήματα πληροφορικής και επιχειρήσεων, με έμφαση στις εφαρμογές της πληροφορικής σε τεχνικό και επιχειρηματικό περιβάλλον.
- Το ακαδημαϊκό προσωπικό αποτελείται από καταξιωμένους επιστήμονες πληροφορικής, μαθηματικούς, μηχανικούς και οικονομολόγους.
- Οι φοιτητές έχουν στη διάθεσή τους μία εμπεριστατωμένη δανειστική βιβλιοθήκη, με on-line πρόσβαση σε άλλες βιβλιοθήκες, καθώς και άρτια εξοπλισμένα εργαστήρια με υπολογιστές συνδεδεμένους σε δίκτυο και με προγράμματα software επαγγελματικών προδιαγραφών.
- Το πρόγραμμα εισάγει τους φοιτητές στις εφαρμογές της πληροφορικής και τους βοηθά να αναπτύξουν δεξιότητες που οδηγούν άμεσα σε εφαρμογές από την πραγματική ζωή.
- Οι σπουδαστές υποστηρίζονται από προσωπικούς συμβούλους (counsellors) και το Student Affairs Office.
- Οι απόφοιτοι έχουν τη δυνατότητα να σταδιοδρομήσουν επαγγελματικά ως σύμβουλοι εταιρειών σε θέματα πληροφορικής, σε τομείς όπως η τεχνική διοίκηση, η ψηφιακή επικοινωνία, η οικονομία, ο χώρος των πωλήσεων, το μάρκετινγκ, ο έλεγχος ποιότητας καθώς και σε θέσεις διοίκησης τμημάτων πληροφορικής. Μπορούν, επίσης, να συνεχίσουν μεταπτυχιακές σπουδές σε συγγενικούς τομείς όπως η επιστήμη των υπολογιστών, η διοίκηση επιχειρήσεων και πληροφορικής και η οικονομία.

PCM: *Η τηλεκπαίδευση και πιο συγκεκριμένα το e-university είναι μία νέα κίνηση του Ομίλου σας. Πείτε μας λίγα λόγια για το συγκεκριμένο πρόγραμμα σπουδών.*

Σ.Ξ.: Το βάρος της σύγχρονης τάσης της αγοράς εργασίας δίδεται πλέον στην εξειδίκευση, αλλά και στη συνεχή κατάρτιση. Η τηλεκπαίδευση (e-learning), όπως την έχει οραματιστεί ο όμιλός μας, είναι η εκπαίδευση και κατάρτιση που είναι:
- Προσαρμοσμένη στις ανάγκες του εκπαιδευομένου
- Προσβάσιμη όλο το 24ωρο μέσω του Internet ή intranet
- Με δυνατότητα on-line συνεργασίας μέσω των virtual classrooms τόσο μεταξύ εκπαιδευτή - εκπαιδευομένου όσο και μεταξύ των εκπαιδευομένων
- Με δυνατότητα ελέγχου και πιστοποίησης της προσφερόμενης εκπαίδευσης

...και όλα αυτά από το σπίτι του σπουδαστή ή από όποιον χώρο αυτός θέλει!!!

Το e-university-college εισάγει την έννοια του personalization στο ρυθμό προσφοράς της εκπαίδευσης, καθ' όσον ο ίδιος ο εκπαιδευόμενος καθορίζει αυτόνομα το χρόνο που θα διαθέσει προκειμένου να αφομοιώσει πλήρως το περιεχόμενο της εκπαίδευσης.

PCM: *Ποιες είναι οι ειδικότητες στις οποίες μπορεί να ειδικευτεί ο νέος που θέλει να σπουδάσει την επιστήμη των υπολογιστών στα ΙΕΚ Ξυνή;*

Σ.Ξ.: Στον τομέα της πληροφορικής λειτουργούν τα εξής τμήματα:
- Ειδικός Εφαρμογών Πληροφορικής Multimedia
- Τεχνικός Τηλεπληροφοριών
- Τεχνικός Δικτύου

PCM: *Τι είναι αυτό που θα κάνει έναν νέο να σπουδάσει πληροφορική στα ΙΕΚ Ξυνή; Με λίγα λόγια, ποια είναι τα πλεονεκτήματα που προσφέρετε;*

Σ.Ξ.: Πλήρως εξοπλισμένα, σύγχρονα εργαστήρια με τελευταίας γενιάς computers (Macintosh και PC) είναι διαρκώς στη διάθεση των σπουδαστών για να εκπαιδευτούν. Η εκπαίδευσή τους είναι ευρεία και αφορά στο χειρισμό όλων των προγραμμάτων. Καθηγητές μεγάλου κύρους και εμπειρίας επιλέγονται προσεκτικά. Η μεταδοτικότητα, η υπομονή και η αγάπη τους για τους σπουδαστές μας θεωρούνται επίσης απαραίτητα προσόντα για το διδακτικό προσωπικό της σχολής. Επιπλέον, οι σπουδαστές μας αποκτούν κρατικό δίπλωμα αναγνωρισμένο στην Ευρωπαϊκή Ενωση και δύο διπλώματα σε δύο χρόνια σπουδών:
- Κρατικό δίπλωμα με ευρωπαϊκή αναγνώριση.
- Δίπλωμα HND με την παρακολούθηση του ανάλογου προγράμματος.

PCM: *Ποιες είναι οι κινήσεις που γίνονται όσον αφορά στην επαγγελματική προσαρμογή και αποκατάσταση των αποφοίτων;*

Σ.Ξ.: Ολοι οι σπουδαστές των ΙΕΚ Ξυνή παρακολουθούν εξειδικευμένα σεμινάρια για θέματα που αφορούν στην ειδικότητά τους και θα λάβουν γνώσεις που απαιτούνται στην αγορά. Συμμετέχουν στη διοργάνωση ημερίδων σχετικά με το αντικείμενο των σπουδών τους και επισκέπτονται και βλέπουν τον τρόπο δουλειάς των επαγγελματιών του χώρου τους. Υπάρχει δυνατότητα επιδότησης των διδάκτρων του προσωπικού εταιρειών μέσω 0,45. Μέσω του ΓΕΑΣ (Γραφείο Ευρέσεως Εργασίας Σπουδαστών & Αποφοίτων) οι απόφοιτοι θα προωθηθούν για εργασία σε εταιρείες που μας ζητάνε συνεργασία. Μία από τις πολλές εταιρείες που διατηρεί στενή συνεργασία με τη σχολή μας είναι και η MICROSOFT.





ΕΕΣ

Η προσφορά ταχύρυθμης επαγγελματικής εξειδίκευσης σε πλήθος ειδικοτήτων τη στιγμή που τις ζητά η αγορά εργασίας, και τα συγκριτικά φθηνότερα δίδακτρα είναι οι λόγοι που κάνουν τα Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών (ΕΕΣ), τα οποία δεν συνεργάζονται με πανεπιστήμια του εξωτερικού ή άλλους μεγαλόσχημους ιδιωτικούς εκπαιδευτικούς φορείς, να προτιμώνται κάθε χρόνο από τουλάχιστον 50.000 σπουδαστές ως εναλλακτική επιλογή επαγγελματικής εκπαίδευσης. Και αυτό τη στιγμή που τα Εργαστήρια δεν προσφέρουν αναγνωρισμένες και διαβαθμισμένες σπουδές ούτε δυνατότητες για αναβολή στράτευσης όπως τα ΙΕΚ. Επίσης, το πτυχίο που απονέμουν δεν αποτελεί αναγνωρισμένο τίτλο σπουδών, αν και είναι αρκετό, τις περισσότερες φορές, για την επαγγελματική αποκατάσταση των αποφοίτων τους. Οπως, όμως, σε όλους τους τομείς της ιδιωτικής εκπαίδευσης, έτσι και στα Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών πρέπει κανείς να τα αξιολογήσει προτού επιλέξει, αν θέλει οι σπουδές του να έχουν αντίκρισμα στην αγορά εργασίας. Ο χώρος είναι ουσιαστικά ανεξέλεγκτος, αφού τα Εργαστήρια υπάγονται στο Υπουργείο Εμπορίου και δεν ελέγχονται από κανέναν ως προς την ποιότητα σπουδών, παρά μόνον ως προς την παραπλανητική διαφήμιση. Ωστόσο, ο θεσμός των ΕΕΣ έχει συμπληρώσει πάνω από 50 χρόνια λειτουργίας με μεγάλη άνθηση γύρω στο 1977. Οι σπουδές μπορούν να έχουν ταχύρυθμη σεμιναριακή μορφή και φθηνά δίδακτρα (π.χ., κάποιος θέλει να μάθει να χειρίζεται συγκεκριμένα προγράμματα υπολογιστή, οπότε κάνει ταχύρυθμο σεμινάριο), είτε ολοκληρωμένη μορφή κύκλου σπουδών, διάρκειας από ένα έως τέσσερα έτη ανάλογα με την ειδικότητα. Και σε αυτή τη μορφή, πάντως, τα δίδακτρα είναι κατά τεκμήριο φθηνότερα από τα αντίστοιχα των "Κολεγίων" ή των ιδιωτικών ΙΕΚ και κυμαίνονται από 500.000 έως ένα εκατομμύριο δραχμές το έτος. Οι ειδικότητες διαμορφώνονται κατόπιν ετήσιας έρευνας αγοράς και έχουν συνήθως σχέση με τις ανάγκες της αγοράς τη συγκεκριμένη περίοδο. Οπως καταλαβαίνετε, αφού αυτή τη στιγμή υπάρχει τεράστια ζήτηση αποφοίτων πληροφορικής, είναι λογικό πως και οι αντίστοιχες σχολές ή τμήματα ανθούν πάνω σε αυτόν τον τομέα. Πώς να επιλέξει σωστά, λοιπόν, ο ενδιαφερόμενος από αυτή την κατηγορία ιδιωτικών σχολών; Το ασφαλέστερο κριτήριο αλλά όχι αποκλειστικό είναι το πολύχρονο της λειτουργίας του Εργαστηρίου, που κατά κανόνα εγγυάται καλή οργάνωση και αξιοπιστία. Βέβαια, υπάρχουν και αρκετά καινούρια Εργαστήρια που καθόλου δεν υστερούν σε ποιότητα σπουδών. Ο ενδιαφερόμενος καλό θα ήταν να προκρίνει καταρχήν περισσότερες από μία σχολές, ώστε να συγκρίνει ο ίδιος τις εγκαταστάσεις, τα εργαστήρια και τον εξοπλισμό τους, τα δίδακτρα που ζητούν για το ίδιο αντικείμενο σπουδών, το επίπεδο των καθηγητών, το κατά πόσο τα πιθανά "ηχηρά" ονόματα καθηγητών διδάσκουν ανελλιπώς ή απλώς συμμετέχουν σε κάποια αραιά σεμινάρια, το πρόγραμμα σπουδών που πρέπει να συνδυάζει θεωρία και πρακτική άσκηση, τις γνώμες των ήδη σπουδαστών και την ανταπόκριση της αγοράς, ρωτώντας ποιες επιχειρήσεις έχουν απορροφήσει αποφοίτους τους.



Γενικότερα, τα ΕΕΣ αποτελούν μία λύση που θα δώσει στον απόφοιτο μία θέση στην αγορά εργασίας. Οπως όμως τονίσαμε ήδη, η επιλογή της σχολής θα πρέπει να γίνει με αυστηρότατα κριτήρια έτσι ώστε να μη βρεθείτε προ εκπλήξεων. Ακολουθεί λίστα με όλα τα ΕΕΣ (και κολέγια) Αθήνας, όπου οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να σπουδάσουν πληροφορική.

British Hellenic Association (Ελληνοβρετανικό)
Ρεθύμνου 2 και Βασ. Ηρακλείου, 106 82 Αθήνα, τηλ.: (01) 8217710

CFES
Μαραθωνοδρόμων 63, 154 52 Π. Ψυχικό, τηλ.: (01) 6724750, 6981933

CMA
Λεωφ. Βασ. Κωνσταντίνου 5-7, 106 74 Αθήνα, τηλ.: (01) 7228803, 7293634

Deree College
Γραβιάς 6, 153 42 Αγία Παρασκευή, τηλ. (01) 6009800

Independent Science and Technology Studies - IST
Χαλκοκονδύλη 34 και Σωκράτους, 104 32 Αθήνα, τηλ.: (01) 5226708, 5227088

ΚΟΡΕΛΚΟ - Ελλάνιον
Χαλκοκονδύλη 14, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 3305132, 3305134

Mediterranean - ECS
Πατησίων 31, 104 32 Αθήνα, τηλ.: (01) 5228955, 5228595

New York College
Αμαλίας 38, 105 58 Αθήνα, τηλ.: (01) 3225180

Ομηρος College
Κλεισόβης 6, 106 77 Αθήνα, τηλ.: (01) 3831455

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα ΙΕΚ και τα ΕΕΣ, με την κατάλληλη έρευνα από την πλευρά του υποψήφιου σπουδαστή για την επιλογή του πιο αξιόπιστου, προσφέρουν σπουδές επιπέδου και σίγουρη ένταξη στην αγορά εργασίας. Από τη άλλη πλευρά, βέβαια, ενέχουν και πολλές παγίδες. Δεν είναι λίγα αυτά που θα "παραπλανήσουν" τον σπουδαστή ο οποίος θα ανακαλύψει έπειτα από κάποιους μήνες σπουδών το χαμηλό επίπεδό τους. Αναμφίβολα, θα πρέπει να γίνει η σωστή επιλογή από την αρχή έτσι ώστε να έχετε το αποτέλεσμα που επιθυμείτε. Καθώς πρόκειται για την τελευταία λύση, καλό θα είναι να υπάρξει σωστός σχεδιασμός πριν από την ένταξη σε κάποιο από αυτά. PC

Game Club

Point System



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 6233906
- Beacon Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 2445310



80 **Max Payne**
Απλώς το καλύτερο action της χρονιάς!



86 **Diablo 2 Expansion**
Αν είστε fan του Diablo, θα βρείτε τον παράδεισο.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
CLIVE BARKER'S UNDYING	140	97%
CHATEAU D' OR	141	70%
DESPERADOS	141	91%
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90%
F1 CHAMPIONSHIP	141	92%
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL	140	94%
FUR FIGHTERS	140	83%
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	142	82%
HOSTILE WATERS	142	90%
MECHWARRIOR 4	140	88%
MYST III EXILE	141	98%
OUTLIVE	140	78%
ROAD TO INDIA	142	85%
SETTLERS IV	141	84%
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95%
STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO	140	68%
SUMMONER	141	92%
TIMES OF CONFLICT	140	38%
TRAIN SIMULATOR	142	89%
TRIBES 2	141	92%
TROPICO	142	76%
WARLORDS: BATTLECRY	140	89%
WORMS WORLD PARTY	140	81%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



106 Super League
Ηρθε η ώρα να δούμε το Θρύλο πρωταθλητή Ευρώπης!



102 Gangsters 2
Ενα παιχνίδι που δεν μπορείτε να αρνηθείτε!



92 Anachronox
Εκπληκτικό παιχνίδι, δείγμα ενός νέου είδους!



98 Z: Steel Soldiers
Για να επιβιώσετε, θα πρέπει να είστε φτιαγμένοι από ατσάλι.

MAX PAYNE

Τελικά, ξανάνιωσα αυτό το αλλόκοτο αλλά πολύ ευχάριστο συναίσθημα που είχα να βιώσω από την εποχή που πρωτόπαιξα Half-Life. Την ανατριχίλα, το δέος και το ρίγος που κατρακυλάει στη σπονδυλική στήλη. Από την πρώτη στιγμή φάνηκε ότι είχα να κάνω με κάτι εξαιρετικό. Και δεν απογοητεύτηκα. Άλλωστε ο Max Payne δεν αφήνει ανοιχτούς λογαριασμούς...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
REMEDY/3D REALMS/GATHERING OF DEVELOPERS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
450MHz AMD/INTEL (700MHz προτείνεται), 96MB RAM (128MB προτ.), 16MB 3D accelerator (32MB προτ.), 600MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, DirectX 8, Win 95/98/2000/ME



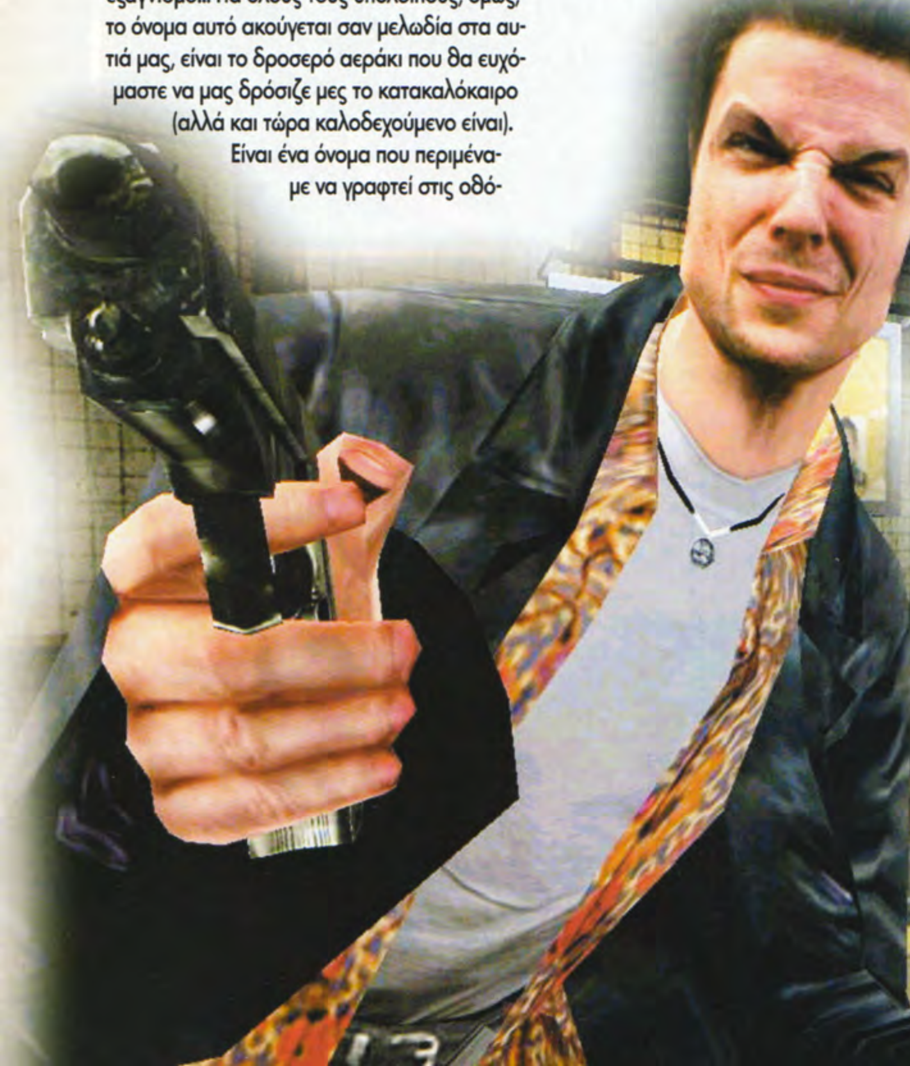
Αν είναι η πρώτη φορά που ακούτε το όνομα Max Payne, τότε λογικά όταν ακούτε τη λέξη action θα βγάζετε μπιμπίκια σε μέγεθος καρπουζιού σε όλο το σώμα σας και θα τρέχετε κατευθείαν στο πλησιέστερο Myst 3 ή Black & White για εξαγνισμό... Για όλους τους υπόλοιπους, όμως, το όνομα αυτό ακούγεται σαν μελωδία στα αυτιά μας, είναι το δροσερό αεράκι που θα ευχόμαστε να μας δρόσιζε μες το κατακαλόκαιρο (αλλά και τώρα καλοδεχούμενο είναι). Είναι ένα όνομα που περιμέναμε να γραφτεί στις οθόνες του υπολογιστή μας τρία ολόκληρα χρόνια. Και, επιτέλους, ήρθε η ώρα να γίνει κι αυτό!

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο MAX PAYNE;

Ο Max Payne ήταν ένας καλός αστυνομικός της Νέας Υόρκης. Εξυπνος, με αρκετές επιτυχίες στη δουλειά του, μία γυναίκα που τον αγαπούσε, μία μικρή κορούλα και ένα ήσυχο σπίτι με κήπο... Ζούσε δηλαδή το αμερικανικό όνειρο. Μέσα σε μια μέρα, όμως, το οικοδόμημα της ζωής του κατέρρευσε μπροστά στα μάτια του. Γυναίκα, σπίτι, γαλήνη, παιδί, όλα έσβησαν σε μια στιγμή. Γυρνώντας από τη δουλειά βρήκε μερικούς μικροαπατεώνες κακοποιούς, μαστουρωμένους όσο δεν πάει με το νέο ναρκωτικό (V-fix) που κυκλοφορούσε στην πιάτσα, να σκοτώνουν τη γυναίκα του και το παιδί του.

Οι σφαίρες που δέχθηκαν οι εγκληματίες αυτοί δεν ήταν παρά το πρώτο ξέσπασμα της άσβεστης οργής του. Εβαλε σκοπό του να εξαλείψει από προσώπου Γης όλους τους υπαιτίους. Δουλεύοντας ως μυστικός αστυνομικός κατάφερε να εισχωρήσει σιγά σιγά στη μαφία της πόλης που διακινούσε το ναρκωτικό. Ολα έβαιναν καλώς, μέχρι που μια μέρα βρέθηκε προ εκπλήξεως. Οι μαφιόζοι "συνεργάτες" του έμαθαν μυστηριωδώς για την κρυφή ταυτότητά του, ενώ παράλληλα τα μόνα άτομα που γνώριζαν την αποστολή του σκοτώνονται και υπεύθυνος θεωρείται ο ίδιος.

Με την αστυνομία και τη Μαφία να τον καταδιώκουν, ο Max Payne πρέπει όχι μόνο να επιβιώσει, αλλά και να εκδικηθεί τους πάντες. Αλλωστε δεν έχει τίποτα άλλο να χάσει, παρά μόνο τη ζωή του. Και μπροστά στον απύθμενο πόνο, ακόμη κι αυτό το τίμημα φαντάζει μικρό...

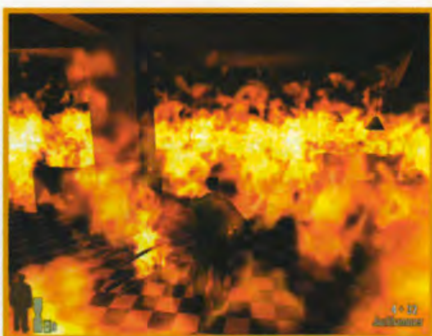


ΠΛΟΚΗ

Η εισαγωγή του παιχνιδιού απεικονίζεται με την εσωτερική μηχανή γραφικών του παι-

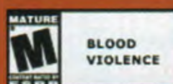


Οπου πάω, παίρνω κι έναν γερανό μαζί μου ώστε αν μου πουν καμιά βαριά κουβέντα, επειδή εγώ δεν τα σηκώνω αυτά, να βάλω το γερανό να τη σηκώσει!



Πώς φαίνεται ότι δεν διαθέτει καλό κλιματισμό η αίθουσα...

ΠΡΟΣΟΧΗ!



Οπως ήταν λογικό, έπειτα από τόσα χρόνια ανάπτυξης του τίτλου, οι ασυμβατότητες που παρουσιάζει με περιφερειακά είναι ελάχιστες και όλες οφείλονται σε προβλήματα στους drivers της συσκευής κι όχι του κώδικα του παιχνιδιού. Οπως και να 'χει, οι ασυμβατότητες είναι οι εξής:

- Μολονότι έχει διαπιστωθεί ότι μέχρι τώρα το Max Payne τρέχει στα Windows XP, δεν υποστηρίζονται από την εταιρεία. Επίσης στα NT το παιχνίδι δεν τρέχει.
- Στα Win 2000 η απόδοση μπορεί να είναι κάπως μικρότερη απ' ό,τι στα άλλα λειτουργικά συστήματα.
- Κάρτες ήχου με το Aureal Vortex 2, όπως η Diamond MX300, παρουσιάζουν αρκετά προβλήματα (ατελείς drivers).
- Το FSAA παρουσιάζει κάποιες φορές προβλήματα (ατελείς drivers).

Τέλος, οι ακόλουθες κάρτες τρέχουν, αλλά όχι πάντα ικανοποιητικά, το Max Payne:

- 3dfx Voodoo2
- 3dfx Voodoo Banshee
- Intel i810
- Matrox G200

χνιδιού και μας μεταφέρει σχεδόν στο τέλος της ιστορίας. Από όσα περιγράφει ο ήρωας εκείνες τις λίγες στιγμές δεν μπορείτε παρά μόνο αποσπασματικές πληροφορίες να πάρετε, γι' αυτό δεν χρειάζεται να ανησυχείτε. Δεν θα σας προδώσει κανείς το τέλος της ιστορίας. Το αντίθετο μάλιστα! Θα σας κινήσει την περιέργεια και στην πορεία του παιχνιδιού θα ξαναφέρνετε στο μυαλό σας αυτά τα λίγα που μάθατε στην αρχή. Σιγά σιγά όλα θα αποκτούν νόημα. Θα χυθεί, όμως, πολύ αίμα για να φτάσετε μέχρι εκείνο το σημείο...

Οσο για την εξέλιξη της υπόθεσης, αυτή προβάλλεται στον παίκτη κυρίως μέσω κάποιων εικόνων-σκίτσων που μπαίνουν εμβόλιμα σε διάφορα σημεία της δράσης. Οι σκέψεις του Max, οι διάλογοι και άλλα γεγονότα, όλα απεικονίζονται με ποιοτικά μεν, λίγο ιδιόμορφα, δε, σκίτσα. Δεν λείπουν, βέβαια, και άλλες in-game cutscenes (εκτός της εισαγωγής), αυτές όμως μας τις φυλάνε για το τέλος κάθε κεφαλαίου και την αρχή του επόμενου.

HOME CINEMA

Ολα τα προαναφερόμενα δίνουν μία κινηματογραφική χροιά στο παιχνίδι, που το κάνει να ξεχωρίζει απ' όλα τα υπόλοιπα του είδους και, να με θυμηθείτε, θα το μιμηθούν πολλοί στο μέλλον. Χωρίς να στερείται ο παίκτης δράσης, έχει την αίσθηση ότι ζει μέσα σε μία ταινία με κεντρικό πρωταγωνιστή τον ίδιο. Ο έλεγχος της εξέλιξης δεν είναι απόλυτα στα χέρια του! Για να προχωρήσει, πρέπει να υπερπηδήσει κάθε εμπόδιο που θα βρει στο δρόμο του, γνωρίζει όμως ότι η πορεία του είναι προκαθορισμένη, κάτι που τον φοβίζει και τον εθίζει ακόμη περισσότερο. Είναι λίγο πολύ όπως ο Max Payne: Μπλεγμένος σε μία υπόθεση στην οποία έχει μικρό έλεγχο και κάνει ό,τι πρέπει ώστε τα πράγματα να πάρουν, τελικά, το δρόμο τους. Θα δείτε πόσο ισχύουν τα τελευταία αν παίξετε μόνοι σας το παιχνίδι.

Αυτό άλλωστε δεν είναι και η πεμπτουσία του εθισμού; Να μπαίνεις στο πετσί του ρόλου; Και το Max Payne το πετυχαίνει. Αν θέλετε, λοιπόν, να γίνετε ένας άλλος Al Pacino, να μπλεχτείτε με τη Μαφία και να τα βάλετε με όλους στα ίσια, ξέρετε τι πρέπει να κάνετε...

ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΜΑΣ...

Αλλά ας μιλήσουμε και λίγο για το gameplay. Το Max Payne είναι παιχνίδι δράσης, προοπτικής τρίτου προσώπου. Ναι, όπως το Tomb Raider για εσάς που το μόνο που έχετε στο μυαλό σας είναι η Lara η κουκλάρα... Ανέκαθεν δεν είχα σε πολλή εκτίμηση αυτούς τους τίτλους, διότι η άποψη του χώρου, όταν έχεις στο κέντρο της οθόνης το χαρακτήρα σου, είναι πάντα πολύ χειρότερη από το να είσαι μέσα στο χαρακτήρα και να βλέπεις ό,τι βλέπουν τα μάτια του. Το μόνο καλό που έχει το σύστημα αυτό είναι ότι μπορείς να κοιτάς δίπλα από τις γωνίες, χωρίς να χρειάζεται να αποκαλύπτεσαι, αλλά αυτό θα μπορούσε να θεωρηθεί και μειονέκτημα, αφού στερεί τον τίτλο από πλευράς ρεαλισμού.

Παρ' όλα αυτά, την προοπτική του Max Payne σου παίρνει ελάχιστα δευτερόλεπτα να τη συνηθίσεις κι έπειτα από αυτό δεν πρόκειται να σε ξαναενοχλήσει. Οι αντιδράσεις της κάμερας στις προσταγές του mouse (γιατί εννοείται ότι μόνο με mouse θα ελέγχεις την κάμερα!) είναι τόσο άμεσες, ώστε αποφεύγεται η κούραση στα μάτια, ενώ παρατήρησα κι ένα πολύ έξυπνο σύστημα ώστε να αποφεύγονται τα εμπόδια στην προοπτική του χώρου.

Συνήθως σε αυτού του είδους τα παιχνίδια, όταν πλησίαζες με την πλάτη σε τοίχο, η κάμερα έκανε τα τρελά της και δεν έβλεπες τίποτα. Τα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια το έλυναν με το να κάνουν διάφανους τους τοίχους, κάτι που εξαλείφει μεν το πρόβλημα, αλλά δεν "χτυπάει" πολύ καλά στο μάτι. Αντίθετα, οι προγραμματιστές της Remedy έκαναν το εξής απλό: Οταν η κάμερα δεν έχει χώρο πίσω από το χαρακτήρα και πρέπει να στριμωχθεί κοντά του, σηκώνεται ανεπαίσθητα και έρχεται δίπλα στον ώμο του! Ετσι, η οπτική συνεχίζει να είναι άριστη.

Για να καταλάβετε πόσο ανεπαίσθητα γίνεται αυτή η κίνηση μέχρι τον ώμο, αρκεί να αναφέρω ότι τόσες μέρες που έπαιζα το παιχνίδι δεν το είχα συνειδητοποιήσει. Το κατάλαβα την ώρα της



ΑΥΤΟΡΥΘΜΙΖΟΜΕΝΟΣ ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ!

Αυτό κι αν είναι καινοτομία! Το παιχνίδι παρακολουθεί από μόνο του τον τρόπο με τον οποίο παίζετε και το πόσο καλά τα καταφέρνετε και ρυθμίζει το πόσο δύσκολα θα είναι τα πράγματα για εσάς στη συνέχεια! Από τον πιο αρχάριο μέχρι τον πιο έμπειρο, για όλους έχει ο μπαξές, λοιπόν!

συγγραφής του άρθρου, όταν αναρωτήθηκα πώς έλυσαν, τελικά, το εν λόγω πρόβλημα οι άνθρωποι της Remedy! Βλέπετε, λοιπόν, πόσο απλά μπορούν να λυθούν κάποια προβλήματα αν υπάρχει εξυπνάδα και θέληση; Αν και είμαι σίγουρος ότι η προγραμματιστική ρουτίνα μετακίνησης της κάμερας δεν θα είναι και τόσο απλή...

ΟΠΛΑ

Λόγω επιθέτου, ο Max είναι λογικό να δίνει μεγάλη έμφαση στα κατεξοχήν εργαλεία του πόνου, τα όπλα (Payne: Προφέρεται "πέιν", όπως ακριβώς κι ο "πόνος" στα αγγλικά). Αυτός, λοιπόν, είναι ένας τομέας που δεν πρόκειται να αφήσει κανέναν παραπονεμένο. Οπλα υπάρχουν πολλά, σε διαφορετικά μεγέθη, με ορισμένες παραλλαγές αλλά και συνδυασμούς αυτών, σε ποικιλίες που ικανοποιούν. Η πρόσβαση σε αυτά γίνεται είτε με το mouse-scrolling (πάνω ή κάτω το Mouse-Wheel, αν διαθέτετε) είτε (κλασικά) με τους αριθμούς στο πληκτρολόγιο 1-6.

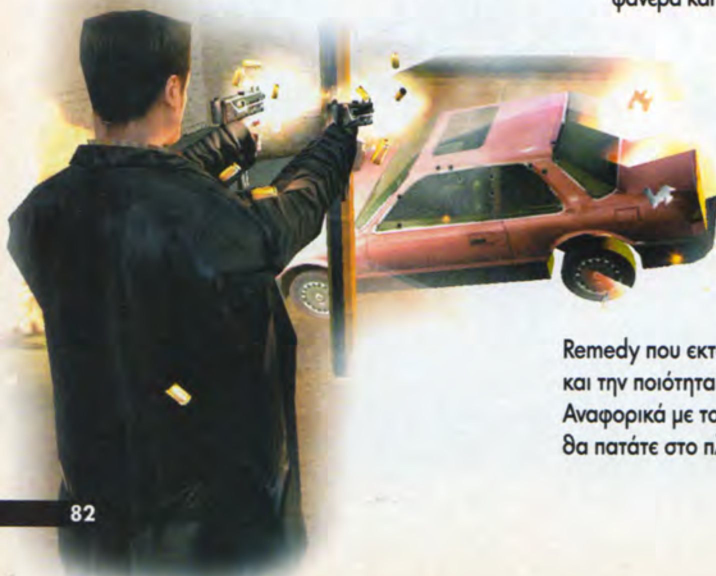
Πάθατε ένα μικρό σοκ όταν ακούσατε ότι τα όπλα φτάνουν μόνο μέχρι το 6; Οχι, μην ανησυχείτε, το παιχνίδι δεν διαθέτει μόνο έξι όπλα, αλλά μόνο (?) 6 κατηγορίες όπλων. Στο Νο 1 βρίσκουμε όλα τα melee weapons, δηλαδή όσα απαιτούν μάχη σώμα με σώμα. Στο 2 έχουμε όλα τα πιστόλια χεριού, στο 3 οτιδήποτε... καραμπινοειδές, στο 4 καθετί αυτόματο ή ημιαυτόματο, ενώ στο 5 μπαίνουν όλα τα όπλα που μπορείτε να πετάξετε στους αντιπάλους (χειροβομβίδες, μολότοφ κ.ο.κ.!). Οσο για το 6, εκεί φυλάσσεται η λατρεία μου, το sniper rifle!

Φυσικά, δεν μπορείτε να περιμένετε τίποτα εξωγήινο να συμπεριλαμβάνεται στο οπλοστάσιο, ούτε θα έπρεπε άλλωστε. Ολα τα όπλα είναι "γήινα" (μερικά ίσως λιγότερο από τ' άλλα, χεχε!) και συμβαδίζουν με την εποχή.

Αυτό, πάντως, που θα σας κάνει τρομερή εντύπωση παίζοντας το παιχνίδι είναι ότι θα τα χρησιμοποιείτε σχεδόν όλα από λίγο! Πολλοί τίτλοι του είδους έχουν προσπαθήσει να επιτύχουν κάτι τέτοιο (άλλοι με σχετικά θετικό αποτέλεσμα, άλλοι όχι και τόσο...), όμως μπορώ με βεβαιότητα να πω ότι το Max Payne τα κατάφερε καλύτερα απ' όλους τους προηγούμενους. Γιατί άλλες στιγμές θα χρειάζεστε το ρόπαλο για να σπάσετε τα κιβώτια που θα συναντήσετε (ζητιανιές για ένα painkiller... Πού καταντήσαμε!), άλλες θα θέλετε την Beretta για να πυροβολήσετε κάποιον μακριά, άλλες το sniper rifle, άλλες την καραμπίνα για στενές επαφές, άλλες τις μολότοφ για εχθρικά "μπουλούκια"... Θα μπορούσα να συνεχίζω για αρκετή ώρα την αναφορά των ξεχωριστών περιπτώσεων.

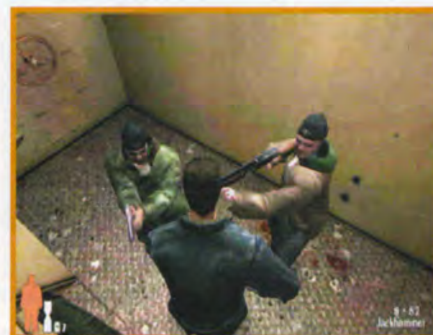
Τα πυρομαχικά δεν είναι πάντα διαθέσιμα και συναντώνται ανά περιόδους (η διαθεσιμότητά τους στα απομεινάρια των αντιπάλων μεταβάλλεται κυκλικά), επιβάλλεται η σωστή διαχείριση των αποθεμάτων, αλλά και η καθαυτή σχεδίαση της πίστας και η τοποθέτηση των αντιπάλων απαιτεί διαφορετικό όπλο ανά περίσταση. Σε πολλά διαφορετικά σημεία στην ίδια πίστα απαιτούνται διαφορετικά όπλα αν θέλετε να επιβιώσετε. Ειδικά στα μεγάλα επίπεδα δυσκολίας η επιβίωση βασίζεται σε σημαντικό βαθμό στην επιλογή του καταλληλότερου όπλου.

Πιστεύω ότι τα πλεονεκτήματα αυτού του επιτεύγματος των ανθρώπων της Remedy (όλα τα όπλα είναι λίγο έως πολύ χρήσιμα) είναι ολοφάνερα και δεν χρειάζονται ειδική αναφορά... Ενας σημαντικός παράγοντας που οδηγεί στην πλήξη (σε ανάλογες περιπτώσεις) εξαλείφθηκε.



BULLET TIME & DODGE BULLETS

Τι 'ναι πάλι τούτο, θα αναρωτηθείτε. Πρόκειται για μία καινοτομία της Remedy που εκτοξεύει την ατμοσφαιρικότητα και την ποιότητα του gameplay στα ύψη. Αναφορικά με το χειρισμό, κάθε φορά που θα πατάτε στο πληκτρολόγιο το πλήκτρο Shift, ένα ειδικό combo με το ανωτέρω όνομα θα μπαίνει σε λειτουργία. Για ελάχιστα δευτερόλεπτα, και με το κόστος ορισμένης "ενέργειας" του combo, ο χρόνος κυλάει σε πολύ αργούς ρυθμούς, οι χαρακτήρες -κυρίως οι αντίπαλοι αλλά και ο δικός σας- επιβραδύνονται και σε συνδυασμό με κάποιο πλήκτρο κατεύθυνσης ο Max θα κάνει όλο και κάποιον περίεργο ελιγμό για να αποφύγει τις σφαίρες που έχουν εκτοξευθεί (ή θα εκτοξευθούν) εναντίον του.



Εντάξει, με πιάσατε. Παραδίνομαι! Αλλωστε εγώ εκ πεποιθήσεως είμαι κατά της βίας...



Μπαμ, μπαμ! ...Ποιος σας είπε ότι κάνουμε πάντα αυτό που πιστεύουμε;!

Βάλτε στο μυαλό σας τη σκηνή του Matrix για να καταλάβετε, όπου ο Keanu είναι στην ταράτσα απέναντι από τον αντίπαλο Agent και ρίχνει μια ζεϊμπεκιά, αγγίζοντας σχεδόν το πάτωμα με την πλάτη του, ενώ οι σφαίρες περνούν με αργό ρυθμό από πάνω του. Κάτι ανάλογο μπορεί να κάνει κι ο Max με το εν λόγω combo, μόνο που οι δικές του κινήσεις είναι πολύ πιο ρεαλιστικές.

Μία τέτοια ειδική δυνατότητα δεν έρχεται χωρίς συγκεκριμένο τίμημα. Οσο χρόνο, λοιπόν, εσείς χρησιμοποιείτε αυτό το combo, ένας μετρητής αδειάζει. Για να ξαναγεμίσει πρέπει να σκοτώσετε κόσμο και κοσμάκη! Γι' αυτό χρησιμοποιήστε το με σύνεση, μια και μπορεί να σας βγάλει από πολύ δύσκολες καταστάσεις, αλλά και να σας μπλέξει άσχημα αν μάθετε με αυτό και ξαφνικά βρεθείτε στριμωγμένος, χωρίς την απαιτούμενη ενέργεια του combo.

Φανταστείτε, πάντως, να μπουκάρετε σε

ένα δωμάτιο γεμάτο κακοποιούς, να τους βλέπετε ξαφνικά να πυροβολούν όλοι εναντίον σας κι ένας να ρίχνει μία χειροβομβίδα προς το μέρος σας. Εσείς, χωρίς να χάσετε χιλιοστό του δευτερολέπτου, παίρνετε δύο Uzi στα χέρια, πηδάτε σε αργή κίνηση αριστερά (bullet time), αποφεύγοντας την καταιγίδα από σφαίρες που κατευθυνόταν προς το μέρος σας (dodge bullets), και αλύπητα αρχίζετε να αδειάζετε 2x50 σφαίρες επάνω τους. Προσγειωνόμενος στο έδαφος τις βλέπετε να έχουν φτάσει πλέον μέχρι εκεί και να τους θερίζουν κυριολεκτικά, ενώ η χειροβομβίδα είναι έτοιμη να σκάσει. Στον ελάχιστο χρόνο που απομένει, κρύβεστε πίσω από ένα κιβώτιο κι επιστρέφετε για τα τελειώματα μετά την έκρηξη.

Οσο απίθανη κι αν σας φαίνεται η περιγραφή, είναι κάτι που θα σας συμβαίνει πολύ συχνά, θα συνηθίσετε την τεχνική κι έπειτα θα τα εκτελείτε όλα αυτά χωρίς προγραμματισμό και με μεγάλη επιτυχία. Αν, τελικά, μπορούσαν να γυριστούν όλα αυτά σε ταινία, το αποτέλεσμα θα το ζήλευε κι ο John Woo! Τέλος, κερασάκι στην τούρτα είναι όταν σκοτώνετε κάποιον σημαντικό εχθρό, οπότε παγώνει ο χρόνος, η κάμερα ακολουθεί την πορεία της σφαίρας από το όπλο σας μέχρι τον κρόταφο του αντιπάλου και τον δείχνει καθώς σωριάζεται σιγά σιγά (αλλά εντυπωσιακά) στο έδαφος.

ΓΡΑΦΙΚΑ

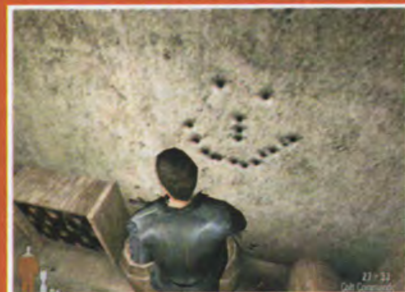
Το λογικό είναι έπειτα απ' όλα αυτά να έχετε αφήσει την ανάγνωση του άρθρου στη μέση και να έχετε τρέξει να αποκτήσετε τον τίτλο. Ωστόσο εγώ οφείλω να συνεχίσω γιατί άμα δεν γεμίσω το εξασέλιδο, ο Κράτσας θα με κάνει με τα κρεμμυδάκια αύριο!

Την απεικόνιση στην οθόνη για το παιχνίδι αναλαμβάνει η αυτοσχέδια μηχανή της Remedy, ονόματι MAX-FX. Φαίνεται από το όνομα ότι η μηχανή φτιάχτηκε για να εξυπηρετήσει τις ανάγκες αυτού του παιχνιδιού. Μιλάμε για μία μηχανή με όλα τα καλούδια και ενσωματωμένη την τελευταία λέξη της τεχνολογίας πάνω της. Υποστηρίζει SSE2, FSAA, καθώς επίσης όλα τα φακιρικά που κάνουν οι πιο εξελιγμένες κάρτες γραφικών τη σήμερον ημέρα.

Μόνο ένα πράγμα χρειάζεται να αναφέρω για να σας πείσω για τις δυνατότητές της, αν και είμαι σίγουρος ότι αρκετοί από εσάς θα το γνωρίζετε ήδη: Το Τρελό Κρεμμύδι (χεχε, Mad Onion δηλαδή), στην τελευταία δημιουργία του από πλευράς graphic benchmarking (3D Mark 2001) έχει ενσωματώσει τη συγκεκριμένη μηχανή για να κάνει ένα από τα game benchmarks. Το 3D Mark 2001 είναι το καλύτερο εργαλείο για τη μέτρηση της απόδοσης στον τομέα των γραφικών ενός υπολογιστή κι ένας σημαντικός παράγοντας που επηρεάζει το τελικό σκορ είναι η απόδοση του υπολογιστή πάνω στη MAX-FX. Αυτό και μόνο πιστεύω ότι τα λέει όλα...

Δεν θα κάτσω να παινέψω άλλο τα γραφικά, αλλά θα αρκεστώ να επισημάνω τη σημαντική δυνατότητα για παραμετροποίηση των επιμέρους χαρακτηριστικών απεικόνισης (wow, ωραία φράση αυτή! Εχει άραγε και κάποιο νόημα ή είναι μόνο για εφέ;!). Το loader του παιχνιδιού, προτού σας βγάλει στο κυρίως παιχνίδι, σας δίνει τη δυνατότητα να μεταβάλλετε πολλές από τις γραφικές ρυθμίσεις, ώστε αν έχετε προβλήματα απόδοσης, να τα μετριάσετε κατά το δυνατόν. Υπάρχουν 3 διαφορετικές προεπιλογές γραφικής απει-

ΔΙΑ ΧΕΙΡΟΣ ΤΟΥΛΙΑ





Πώς φαίνεται ο μεγάλος ο καλλιτέχνης, ε; (Για όσους δεν τα διακρίνουν καλά, στην πρώτη έχω κάνει ένα smiley και στη δεύτερη έχω γράψει "Hello"). Για να είμαι ακριβοδίκαιος οφείλω να ομολογήσω ότι την έμπνευση για το δεύτερο μου την έδωσε ο Tackleberry απ' το Police Academy 6...



Εε, τι θα 'λεγες να το συζητήσουμε το θέμα πρώτα; Εγώ πάντως πιστεύω ότι χωράει πολλή συζήτηση... Ισαμε τρία κιλά σφαίρες!



Ε, με συγχωρείτε, λάθος πόρτα!!

ΑΣΣΟΣ ΣΤΟ ΣΗΜΑΔΙ!


Σημαδεύουμε...


Τα πράγματα πλέον πήραν το δρόμο τους.


Πολύ αργά για μετάνοιες.


Από εδώ πάνε για τα μπουντρούμια του "PC Master".


Ωραία! Μια κουζίνα. Για να δούμε τι θα φάμε σήμερα... ΤΙ; Πάλι Καφούρο στα κάρβουνα; Αμάν, βαρέθηκα πια! Ολο τα ίδια και τα ίδια.

κόνισης, αλλά από εκεί και πέρα έχετε την ελευθερία να επέμβετε όπως θέλετε. Μόνο οι κάτοχοι GeForce 3 λογικά δεν θα χρειαστεί να κάνουν κανέναν συμβιβασμό. Ολοι οι υπόλοιποι όλο και κάτι χρειάζεται να κόψουμε για να έχουμε frame rate που να πετάει.

Δεν θέλω, όμως, να νομίσετε με αυτό ότι η MAX-FX είναι βαριά μηχανή γραφικών. Ισα ίσα, συγκριτικά με άλλες δουλειές που έχω δει, αυτή είναι πανάλαφρη! Αν εξαιρέσουμε το αρχικό loading που παίρνει καμιά 20αριά δευτερόλεπτα κατά μέσο όρο (βεβαίως, αυτό "παίζει" ανάλογα και με το μηχάνημα και τις λεπτομέρειες που του έχετε βάλει να φορτώσει), τα υπόλοιπα γίνονται στιγμιαία. Το Quick Save (αλλά και το κανονικό Save) χρειάζονται περί το ένα δευτερόλεπτο, ενώ τα υπόλοιπα loads (Quick και μη) γίνονται μέσα σε μισό δευτερόλεπτο!!! Το πιστεύετε; Εγώ προσωπικά έτριβα τα μάτια μου! Ισως πρόκειται για το πιο γρήγορο loading που έχω δει ποτέ σε παιχνίδι του είδους. Αν κάνω λάθος, παρακαλώ διορθώστε με, αλλά δεν νομίζω... Κι όταν πάω να συγκρίνω αυτό το χρόνο με τον ανάλογο στο -γέρικο πλέον- SiN πάντα ξεσπάω σε υστερικά γέλια!

ΗΧΟΣ

Για τον ήχο δεν έχω να σχολιάσω πολλά. Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά και στην πλειονότητά τους πειστικά, ενώ οι φωνές των ηθοποιών είναι όλες πολύ προσεγμένες. Μπορεί στην εμφάνιση, τελικά, οι ηθοποιοί να μην πείθουν και τόσο πολύ, αλλά οι φωνές τους αποδεικνύουν ότι έχει γίνει δουλειά επαγγελματικού επιπέδου. Οσο για τη μουσική, αυτή μπαίνει στις πιο κατάλληλες στιγμές για να μας φοβίσει ή να μας εθίσει περισσότερο, και διακρίνεται για την ατμοσφαιρικότητά της.

Γενικά, λοιπόν, ο ήχος στο Max Payne είναι πολύ καλός, χωρίς όμως να διακρίνεται, αλλά και χωρίς να προκαλεί αρνητικές σκέψεις ή συναισθήματα.

ΕΠΙΠΕΔΑ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Αν το καλοσκεφτεί κανείς θα δει ότι τα επίπεδα στο Max Payne δεν είναι δα και τόσο διαφορετικά απ' ό,τι στα άλλα παιχνίδια. Ο αέρας ανανέωσης που ήταν αισθητός στους προηγούμενους τομείς φαίνεται ότι δεν φύσηξε εδώ, γιατί έχει απανεμιά! Οχι ότι έχω κάποιο φοβερό παράπονο, απλώς ίσως περίμενα κάτι παραπάνω. Αλλά πάλι μπορεί να είναι μόνο δική μου παραξενιά. Εσείς μπορεί να μην διαπιστώσετε τίποτα τέτοιο...

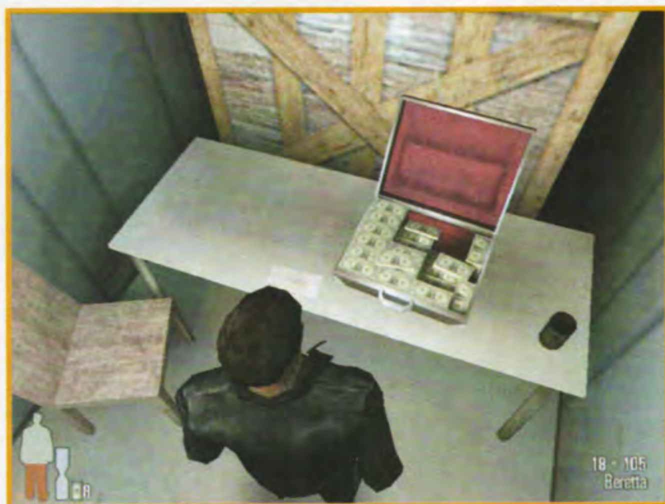
Οπως και να 'χει, πάντως, η σχεδίαση των επιπέδων συμβαδίζει άψογα με το κλίμα, ενώ η μετάβαση από το ένα στο άλλο γίνεται συχνά με τρόπο πρωτότυπο. Πάντα ο παίκτης έχει κάποιον σκοπό που προχωράει κι όχι γιατί απλώς πρέπει να φτάσει στο τέλος της πίστας.

Αξιοπερίεργο επίσης είναι ότι υπάρχουν bosses στο παιχνίδι, κάτι που, αναλογιζόμενος κάποιος τη φυσιογνωμία του παιχνιδιού, θα το απέρριπτε χωρίς δεύτερη σκέψη. Κι όμως, η ενσωμάτωση έχει γίνει τόσο ομαλά που δεν θα ενοχληθείτε καθόλου, διότι ούτε μπάρα ενέργειας πρόκειται να δείτε ούτε να τους αντιμετωπίσετε αποκλειστικά και μόνο στο τέλος κάθε κεφαλαίου. Είναι περισσότεροι από τρεις (3 μέρη έχει το παιχνίδι, δηλαδή δεν είναι μόνο ένας σε κάθε μέρος), διάσπαρτοι μέσα στα κεφάλαια και πολύ συχνά τους βρίσκεις στο δρόμο σου χωρίς προηγούμενη προειδοποίηση. Παραδοσιακά, πάντως, αυτοί θα είναι που θα σας τρώνε όλα τα medikits και την ενέργεια (bullet time) που είχατε με κόπο μαζέψει! Φαίνεται κάποια πράγματα στη ζωή ποτέ δεν αλλάζουν.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Οπως είδαμε μέχρι στιγμής, το παιχνίδι διακρίνεται από





Ποπό χρήμα! Φαίνεται θα είναι η πληρωμή του αρχισυντάκτη, για τις εμ... αγαθοεργίες του!



Τς, τς, τς, αγένεια μέχρι τελικής πτώσεως. Μέχρι και στη σφαίρα που έρχεται να τον συναντήσει γυρνάει την πλάτη.

πάμπολλα θετικά στοιχεία, που κάνουν την ενασχόληση μαζί του πραγματική διασκέδαση. Αυτή η αψεγάδιαστη εικόνα θα μπορούσε εύκολα να χαλάσει, αν η τεχνητή νοημοσύνη δεν συμβάδιζε σε ποιότητα σχεδίασης με όλους τους υπόλοιπους τομείς. Ευτυχώς για εμάς κάτι τέτοιο δεν ισχύει.

Οι αντίπαλοι συμπεριφέρονται πολύ λογικά κι ένα μεγάλο μέρος των πράξεών τους συμβαδίζει με αυτά που θα έκανε ένας ανθρώπινος αντίπαλος αν ήταν στη θέση τους. Ως παραδείγματα μπορώ να αναφέρω το πλαγιαστό strafing που εκτελούν πολύ συχνά όταν σας πυροβολούν, την τάση τους για φυγή όταν είναι μόνοι, την επιλογή μιας κρυψώνας, αν είναι διαθέσιμη, την άμεση χρήση χειροβομβίδας, αν διαθέτουν μία (αχ! δεν φαντάζεστε πόσους θανάτους θα υποστείτε από κάτι τέτοια! Και δεν φαίνεται εύκολα η άτιμη...) κ.ο.κ.

Οσο για το pathfinding, μη σκοτίζεστε διόλου. Δεν πρόκειται με τίποτα να χάσουν το δρόμο τους. Πιο πιθανό είναι να τον χάσετε εσείς. Ούτε περίεργα κολλήματα σε (ανύπαρκτα ή υπαρκτά) εμπόδια παρατήρησα. Το μόνο που με ενόχλησε είναι ότι η ικανότητά τους να σας εντοπίσουν είναι πιο μεγάλη απ' το φυσιολογικό. Αν τους εντοπίσετε εσείς, δεν θα τους πάρει πάνω από μισό δευτερόλεπτο να σας εντοπίσουν κι αυτοί.

Πάντα θα κάνετε την παρουσία σας αισθητή και πάντα θα εξοντώνετε ό,τι κινείται. Κι ας επιζήσει ο καλύτερος!

NO MULTI?!?

Οπως ακριβώς το ακούσατε! Το Max Payne δεν παρέχει δυνατότητα για παιχνίδι στο Internet! Οι προγραμματιστές προτίμησαν να δώσουν όλη την έμφαση στο single player, ώστε να αποδίδει τα μέγιστα εκεί, χωρίς συμβιβασμούς.

Αν θέλετε τη γνώμη μου, καλά έκαναν! Η φυσιογνωμία του παιχνιδιού (όπως θα έχετε καταλάβει κι εσείς από τη μέχρι τώρα περιγραφή μου) είναι τέτοια που ουσιαστικά δεν μπορεί να μεταφερθεί χωρίς σημαντικές αλλοιώσεις στον παγκόσμιο ιστό. Οποιος το παίξει, θα συμφωνήσει μαζί μου ότι πολύ δύσκολα θα έβρισκε κάποιος τρόπο παιχνιδιού βασισμένο στο single player Max Payne που να προσφέρεται για παιχνίδι στο Internet.

Δεν ξέρω, ίσως να μην είμαι αρκετά απαιτητικός, ίσως πράγματι να υπάρχουν ιδιοφυείς ιδέες που να μπορούσαν να φτιάξουν ένα τέτοιο multiplayer mode. Πάντως, ακόμη κι αν υπάρχουν, δεν νομίζω ότι θα μπορούσαν να ανταγωνιστούν επάξια τα μέχρι τώρα δεδομένα στο χώρο. Και τα δεδομένα αυτά είναι ότι το Quake κι η παρέα του (Mods, Counter-strike, Tribes 2) κυριαρχούν και δεν πρόκειται να νικηθούν εύκολα.

Το πιθανότερο είναι ότι αν πράγματι οι άνθρωποι εκεί στη Remedy δοκίμαζαν να βάλουν multiplayer, θα προέκυπτε μία... πατάτα περιωπής (!), κανείς δεν θα ασχολιόταν μαζί του και όλοι θα είχαν να λένε για μία multiplayer δυνατότητα που δεν προσφέρει τίποτα ουσιαστικό.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Max Payne είναι ένα εκπληκτικό παιχνίδι που θα γοητεύσει κάθε action gamer και σίγουρα θα χαραχθεί στη μνήμη του. Τα τρία χρόνια ανάπτυξης πραγματικά άξιζαν τον κόπο και την αναμονή, γιατί το αποτέλεσμα ξεχωρίζει. Οι ιδέες που φέρει μαζί του είναι πρωτότυπες και ικανές να αναζωογονήσουν αρκετά τον κλάδο.

Αυτό που ξεχωρίζει σίγουρα είναι το κινηματογραφικό ύφος, που αποδίδεται τόσο καλά, ακόμη και στις λεπτομέρειες, και συμβάλλει τα μέγιστα στον εθισμό του παίκτη. Κατά τ' άλλα, ο τίτλος είναι άρτιος ποιοτικά και σε όλους τους υπόλοιπους τομείς του, αν εξαιρέσουμε το multiplayer, το οποίο είναι ανύπαρκτο. Αυτή είναι η μόνη δικαιολογία που μπορώ να βρω σε έναν action fan ώστε να μην το αποκτήσει. Η γνώμη μου, πάντως, είναι ότι το Max Payne θα αποτελέσει σταθμό αναφοράς για το είδος και όποιος δεν το έχει δει, σίγουρα έχει χάσει πολλά. Φανταστείτε έναν action gamer που δεν έχει παίξει ποτέ του Half-Life! Είναι σαν έναν συντάκτη που δεν έχει μαστιγωθεί ποτέ του! Δεν ξέρει τι απόλαυση χάνει... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85

95



Εκτός απροόπτου, το καλύτερο action game της χρονιάς...

DIABLO II

LORD OF DESTRUCTION

Το όνομα Diablo έχει μεγάλη απήχηση ανάμεσα στους gamers: Εθισμός στο μάξιμουμ και ατέλειωτη hack-and-slash δράση. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πρόκειται για το παιχνίδι που δημιούργησε το νέο είδος των action-RPGs. Ετσι η Blizzard έκανε ό,τι είχε κάνει και με το πρώτο Diablo. Περίπου έναν χρόνο μετά το Diablo 2 κυκλοφορεί ένα expansion set με τον τίτλο Diablo II: Lord of Destruction. Το ερώτημα που προκύπτει είναι: Αξίζει το expansion set τόσο ώστε κάποιος που έχει ήδη το πρωτότυπο παιχνίδι να το αγοράσει;

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BLIZZARD
(http://www.blizzard.com/diablo2/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 233MHz, 32MB RAM (64MB RAM για το Multiplayer), Windows 9X/NT/2000, DirectX 7.0a, 4x CD-ROM Drive, 8MB 3D accelerated κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, 1,5GB στο σκληρό (950MB για το multiplayer installation του Diablo 2 και άλλα 550MB για το expansion set). Για να παίξετε, πρέπει να έχετε στην κατοχή σας το Diablo 2

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



Στο Diablo 2 νικάτε τους δύο από τους τρεις πανίσχυρους δαίμονες, τον Mephisto και τον Diablo. Ο Baal, όμως, μένει ανέπαφος. Το expansion set έρχεται να λύσει αυτό το πρόβλημα. Μέσα από ένα cinematic με τίτλο Epilogue, που κατά την ταπεινή μου γνώμη είναι μία κλάση ανώτερο από τα αντίστοιχα του Diablo 2, βλέπετε το τέλος της συζήτησης του "τρελού" Marious με το μυστηριώδη γέροντα που τον έχει επισκεφθεί. Ο Marious νομίζει ότι ο γέροντας που έχει μπροστά του είναι ο Tyrael και έτσι του δίνει το μοναδικό soulstone που έχει απομείνει το οποίο έχει στην κατοχή του. Αν ήξερε ο "τρελός"...

Ο γέροντας που τον έχει επισκεφθεί δεν είναι ο Tyrael, όπως αυτός νομίζει, αλλά ο ίδιος ο Baal μεταμφιεσμένος. Παίρνοντας το τελευταίο soulstone στα χέρια του γίνεται πανίσχυρος. Επόμενος στόχος του είναι η κορυφή του όρους Arreat. Ξέρει ότι εκεί φυλάσσεται το περίφημο Worldstone, το οποίο είναι η "μήτρα" όλων των soulstones που δημιουργήθηκαν αργότερα. Αν μπορέσει να το πάρει στα χέρια του, τότε κανείς μα κανείς δεν θα μπορεί να σταθεί εμπόδιο στο δρόμο του.

Το παιχνίδι ξεκινά με τον πραγματικό Tyrael να αναθέτει σε εσάς την ύστατη αποστολή. Να πάτε στο χωριό Harrogath των Barbarians, το τελευταίο οχυρό που δεν έχει πέσει στα χέρια των δυνάμεων του Baal, και να προσπαθήσετε να τον σταματήσετε. Κατορθώσατε να νικήσετε τους Mephisto και Diablo. Θα μπορέσετε άραγε να σταματήσετε και τον Baal, τον χειρότερο από



Η μάχη των χιλίων ποταμών. Ούτε και εγώ ξέρω με πόσους πολέμησα στο σημείο αυτό.



Εδώ είναι προφανές ότι με έχουν κάνει ένα μικρό σάντουιτς. Είμαι εξαφανισμένος κάτω από τα σώματά τους, αλλά τελικά επέζησα.

τους τρεις αδελφούς δαίμονες;

Το manual του παιχνιδιού θέτει οριστικά -και με τον πιο επίσημο τρόπο- τέλος σε μία αμφισβήτηση που είχε υπάρξει ως προς τα γραφόμενά μου στο τμήμα του σεναρίου, στο review του Diablo 2, από μία μικρή μερίδα αναγνωστών του περιοδικού. Οι αναγνώστες αυτοί υποστήριζαν μέσω των fora του "PC Master" ότι όλα όσα έγραφα για τη σεναριακή εξέλιξη του Diablo 1 ήταν λάθος. Εγραφα τότε λοιπόν τα εξής:

"Στο Diablo 1, ένας άγνωστος πολεμιστής, ένας πραγματικός ήρωας, κατόρθωσε να σκοτώσει τον Diablo. Ομως, ελάχιστα προτού πεθάνει, κατορθώνει να περάσει το soulstone του μέσα στο μέτωπο του πολεμιστή... Στο Diablo 2 μέσα από την εξιστόρηση του 'τρελού' γίνεται σαφές ότι οι τρεις πανίσχυροι δαίμονες, τα τρία αδέλφια, οι Mephisto, Baal και Diablo, προσπαθούν να ξαναενώσουν τις δυνάμεις τους για να κυριαρχήσουν στον κόσμο. Ο Diablo δεν πέθανε όπως οι περισσότεροι πίστευαν, αλλά το πνεύμα του επέζησε μέσα από το soulstone του, που κουβαλούσε ο μοιραίος ήρωας, και με τη βοήθεια των αδελφών του αναγεννιέται."

Οι αναγνώστες αυτοί, μαζί με δύο συντάκτες του περιοδικού τότε, έλεγαν από τη μεριά τους ότι αυτά είναι λάθος, ότι τα είχα βγάλει από το κεφάλι μου και ότι όλη η ιστορία ήταν "συνειδητή" επιλογή του Diablo. Με δική του θέληση, δηλαδή, έφερε έτσι τα πράγματα ώστε να περάσει μέσα στο σώμα αυτού που τον σκότωνε...

Υποτίθεται ότι αυτή η αντιπαράθεση είχε λήξει μετά την παρέμβαση ενός αναγνώστη που είχε στα χέρια του το επίσημο hint book του παιχνιδιού, το οποίο αναφερόμενο στη σεναριακή εξέλιξη του Diablo 1, κατά κάποιον τρόπο με δικαίωνε. Ακόμη και τότε, όμως, μερικοί επέμεναν στα όσα έλεγαν. Το manual του expansion set, στη σελίδα 13, αναφέρει τα εξής (αφήνω συνειδητά αμετάφραστο το κείμενο, προς αποφυγή παρεξηγήσεων): "Somehow, Diablo's terrible spirit survived and took root within the very hero who struck him down".

"Somehow", λοιπόν, σύμφωνα με τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Πιστεύω, έπειτα από αυτό, να τελειώσει οριστικά η αντιπαράθεση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του expansion set τρέχουν σε ανάλυση 640x480, αλλά και σε ανάλυση 800x600. Είναι προφανές ότι στην ανάλυση αυτή η οθόνη δράσης μεγαλώνει αντίστοιχα και αυτό είναι οπωσδήποτε θετικό για το χρήστη. Δεν καταλαβαίνω γιατί το παιχνίδι δεν τρέχει και στην ανάλυση 1.024x768, καθώς είναι προφανές ότι δεν το έχουν ξανασχεδιάσει από την αρχή στην ανάλυση 800x600, όπως ίσως πιστεύουν μερικοί. Αυτό γίνεται αντιληπτό από το γεγονός ότι όταν μεγαλώνουμε την ανάλυση, οι χαρακτήρες δεν διατηρούν το "κανονικό" μέγεθός τους, αλλά μικραίνουν αισθητά, όπως ακριβώς δηλαδή συμβαίνει και με τα icons στο desktop των Windows όταν αλλάζουμε την ανάλυση από 640x480 σε 800x600.

Τα γραφικά είναι πολύ καλύτερα από αυτά του Diablo 2. Οι αναπαραστάσεις των εσωτερικών χώρων-πόλεων είναι πολύ καλύτερες, οι εξωτερικοί χώροι του παιχνιδιού είναι πολύ πλούσιοι και μία κλάση ανώτεροι από τους αντίστοιχους του Diablo 2. Το πρόβλημα με το πώς φαίνεται το automap πάνω στα γραφικά παραμένει το ίδιο.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ προσεγμένος, αλλά όχι καλύτερος από το Diablo 2. Η background μουσική δεν μου έκανε την ίδια εντύπωση με αυτή του Diablo 2, καθώς δείχνει να έχει χάσει από την επικότητά της. Η μουσική της εισαγωγής, όμως, είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Ατμοσφαιρική και επική 100%. Κανονικά θα έπρεπε και η μουσική όλου του παιχνιδιού να είναι παρόμοιου επιπέδου. Τα ηχητικά εφέ είναι του ίδιου, πολύ υψηλού επιπέδου με τα αντίστοιχα του κανονικού παιχνιδιού, ενώ οι

Τα expansions φέρνουν πάντοτε νέο αέρα στα παιχνίδια. Το Diablo 2: Lord of Destruction δεν αποτελεί εξαίρεση.





Από την πολύ εντυπωσιακή και επική εισαγωγή του expansion set.



Εδώ, αριστερά βλέπετε το νέο σεντούκι, ενώ δεξιά πάνω από τα όπλα φαίνονται οι υποδοχές για τα δύο σετ του οπλισμού σας.

ομιλίες είναι επίσης εξαιρετικές.

Ο χειρισμός παραμένει σε γενικές γραμμές ο ίδιος. Για τις καινοτομίες του παιχνιδιού μπορείτε να δείτε παρακάτω. Γενικά, πάντως, εξακολουθεί να απουσιάζει μία "κανονική" save ρουτίνα (προσωπικά, το save του παιχνιδιού το θεωρώ απαράδεκτο), ενώ οι λειτουργίες των πλήκτρων Alt (για να βλέπετε τα αντικείμενα που υπάρχουν στο έδαφος), Ctrl+κίνηση (για να τρέχετε, αλλά προσέξτε γιατί αυτό επιδρά στη stamina), και το πατημένο πλήκτρο σε ένα τέρας (το κυνηγάτε μέχρι να το σκοτώσετε) έχουν διατηρηθεί και αυτό είναι οπωσδήποτε θετικό.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΤΟΥ EXPANSION SET

Το expansion set παρουσιάζει αρκετές καινοτομίες.

Καταρχήν, εισάγει στο παιχνίδι δύο νέους χαρακτήρες, τους Assasin και Druid. Για τους χαρακτήρες όμως δείτε το ξεχωριστό κεφάλαιο που ακολουθεί.

Τώρα πια μπορείτε να παίζετε και σε ανάλυση 800x600, όπως προαναφέραμε.

Έχει μεγαλώσει το σεντούκι σας, που τώρα πια διαθέτει 8x6 θέσεις. Αυτό στην πράξη σημαίνει μεγαλύτερο Inventory, καθώς μπορείτε να αποθηκεύετε περισσότερα σημαντικά αντικείμενα για να τα αξιοποιήσετε αργότερα χωρίς να φοβάστε ότι θα τα χάσετε.

Μπορείτε να χειρίζεστε δύο διαφορετικά sets όπλων. Περνάτε από το ένα στο άλλο είτε μέσα από το Inventory είτε με το πλήκτρο W.

Από ένα σημείο και μετά μπορείτε να προσλαμβάνετε μισθοφόρους, όπως και στο κανονικό παιχνίδι. Εδώ όμως έχουν σημειωθεί σημαντικές αλλαγές: Πρώτα απ' όλα, μπορείτε να εξοπλίζετε τον σύντροφό σας με τα βασικά όπλα (κράνος, πανοπλία, όπλα). Βλέπετε το Inventory και τα χαρακτηριστικά του κάνοντας δεξί κλικ στο εικονίδιό του στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης όπως κοιτάτε το μόνιτορ. Τώρα πια και οι σύντροφοί σας αναπτύσσουν τα χαρακτηριστικά τους όσο περισσότερο σκοτώνουν διάφορα τέρατα. Η ανάπτυξη των χαρακτηριστικών τους γίνεται αυτόματα από το πρόγραμμα, σε αντίθεση με εσάς, που πρέπει να τοποθετήσετε τους επιπλέον πόντους σας στα χαρακτηριστικά που εσείς επιθυμείτε. Το παιχνίδι σάς επιτρέπει να το ολοκληρώσετε με τον ίδιο σύντροφο! Αν σκοτωθείτε, μπορείτε να τον αναστήσετε από αυτόν που σας τον "νοίκιασε". Αν θελήσετε να αλλάξετε το σύντροφό σας, φροντίστε πρώτα απ' όλα να πάρετε τα όπλα που του έχετε δώσει, γιατί μετά ο χαρακτήρας αυτός δεν θα μπορεί να ξαναμισθωθεί. Μπορείτε να κάνετε healing στο σύντροφό σας, κάνοντας κλικ ένα healing potion στο εικονίδιό του.



Στο Automap (Options) έχει προστεθεί η δυνατότητα να βλέπετε το χάρτη του παιχνιδιού σε ένα νέο στυλ, το Mini Map. Προσωπικά, δεν μπόρεσα να καταλάβω τη χρησιμότητά του. Η παλαιά μορφή του χάρτη είναι σαφώς πιο λειτουργική.

Αυτή τη φορά έχει προστεθεί η δυνατότητα του Repair All όταν βρίσκεστε σε κάποιον που έχει τις ικανότητες του Σιδερά. Η επιλογή αυτή αφορά μόνο στα αντικείμενα τα οποία φοράτε, αυτά δηλαδή με τα οποία είστε εξοπλισμένοι. Για τα υπόλοιπα που μπορεί να υπάρχουν στο Inventory σας, πρέπει να κάνετε το repair σε ένα προς ένα, αν θέλετε φυσικά.

Υπάρχει επίσης η επιλογή Fill Tome. Με αυτή, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Shift και κάνοντας δεξί κλικ σε ένα scroll που θέλετε να πάρετε, αγοράζετε συνέχεια scrolls, χωρίς να πρέπει κάθε φορά να απαντάτε Yes στο αν θέλετε να αγοράσετε.

Έχουν προστεθεί, σε κάθε κλάση τεράτων, τα Champion Monsters, μερικά εκ των οποίων είναι εξαιρετικά δύσκολο να νικηθούν. Τα Champion Monsters διακρίνονται σε Berseker, Possessed, Fanatic και Ghostly. Ειδικά ο Champion που είναι στο Assadon, όπου τηλεμεταφέρεσαι μέσω της κόκκινης portal, είναι πέντε φορές χειρότερος από τον Diablo. Με ένα χτύπημά του σου αφαιρεί τα 4/5 της ζωής σου. Προσπάθησα τρεις φορές να τον σκο-



Το Inventory ενός πολεμιστή του οποίου μισθώνετε τις υπηρεσίες.



Αναλαμβάνοντας την τρίτη αποστολή σας.



Μάχη για δυνατούς, πολύ δυνατούς.



Ενα από τα πολλά όπλα-τέρατα που πρέπει να καταστρέφετε στο πέρασμά σας.

τώσω στην αρχή του παιχνιδιού, χωρίς αποτέλεσμα. Πρέπει να είστε αρκετά δυνατοί για να έχετε ελπίδες μαζί του.

Τέλος, το expansion set προσθέτει μία ολόκληρη καινούρια πράξη στο παιχνίδι, την πέμπτη, για την οποία θα μιλήσουμε επίσης στη συνέχεια.

ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Οπως προαναφέραμε, το expansion set εισάγει στο παιχνίδι δύο νέους χαρακτήρες, τους Assasin και Druid. Σημειώστε ότι και οι δύο αυτοί χαρακτήρες είναι εξαιρετικά ενδιαφέροντες, με πολύ πρωτότυπα στοιχεία στη δράση τους, και αξίζουν περισσότερο από οποιονδήποτε χαρακτήρα του Diablo 2, εκτός ίσως από τον Νεκρομάντη.

Οι Assasins είναι χαρακτήρες που έχουν ειδικευτεί σε όλα τα επίπεδα των πολεμικών τεχνών και τα skills τους παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον. Η πολεμική τέχνη τους διακρίνεται σε δύο κατηγορίες, στα Charge Up skills και στα Fishing Move skills. Επίσης χρησιμοποιούν τα λεγόμενα Shadow Disciplines για να προστατεύονται και να αντιμετωπίζουν τη μαγεία, καθώς επίσης μία μεγάλη ποικιλία από traps για να αντιμετωπίζουν διαφορετικές καταστάσεις.

Ειδικεύονται στο να πολεμούν με διάφορους τύπους "μαχαιριών" ή με τα λεγόμενα claw-class όπλα.

Οι Druids είναι οι χαρακτήρες που μου τράβηξαν το ενδιαφέρον περισσότερο. Βασικός λόγος γι' αυτή την προτίμησή μου είναι η Shape Shifting ικανότητά τους. Είναι το δεύτερο παιχνίδι, μετά το παλιό και εξαιρετικό ShadowCaster της Origin, που βλέπω να αξιοποιείται μία τέτοια ικανότητα και να ενσωματώνεται δημιουργικά στο παιχνίδι.

Γενικά αρέσκονται στη χρήση μαγείας, όχι όμως με την έννοια των Sorcerers που έχουμε μάθει από τα RPGs, αλλά μία μαγεία που έχει άμεση σχέση με το φυσικό περιβάλλον, του οποίου είναι οι καλύτεροι γνώστες.

Οι ικανότητές τους διακρίνονται στις Elemental (η επίθεση Molten Boulder είναι εξαιρετική), Shape Shifting (μπορούν να αλλάζουν βασικά σε Λύκο, Λυκάνθρωπο και Αρκούδα, ενώ από κει και πέρα χρησιμοποιούν διάφορες παραλλαγές τους) και Summoning (μπορούν να καλούν διάφορα πνεύματα της φύσης).

Σε αυτό το σημείο θέλω να κάνω ακόμη μία παρατήρηση. Δεν μπορώ να καταλάβω πώς έχουν κάνει έτσι το παιχνίδι, ώστε όταν παίζω με έναν χαρακτήρα, να βρίσκω πάντοτε τρομερά όπλα, αλλά για τους άλλους χαρακτήρες!



Μέσα στο χωριό Harrogath.

Η ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΡΑΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το expansion set προσθέτει μία καινούρια πράξη, την πέμπτη. Μπορείτε είτε να παίξετε το παιχνίδι από την αρχή είτε, αν έχετε κάποιον χαρακτήρα με τον οποίο έχετε τελειώσει το Diablo 2, να τον μετατρέψετε σε χαρακτήρα του expansion, μέσω της επιλογής Convert to Expansion, και να αρχίσετε σχεδόν αμέσως την τελευταία πράξη. Γράφω "σχεδόν", γιατί θα πρέπει να πάτε να βρείτε τον Tyrael στο The Pandemonium Fortress της πράξης 4, για να σας δώσει τη νέα αποστολή σας και να ανοίξει την κόκκινη portal που θα σας μεταφέρει στην πόλη-χωριό Harrogath. Εκτός και αν έχετε σώσει το χαρακτήρα σας στο Fortress αυτό, όπως είχα κάνει και εγώ, οπότε μιλάτε στον Tyrael κατευθείαν.

Η νέα πράξη έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον. Καταρχήν, είναι πολύ μεγάλη σε σχέση με τις αντίστοιχες του Diablo 2. Προσωπικά, έχω



BUGS ΚΑΙ ΤΟ ΑΝΟΗΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΩΝ SAVES ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Φαίνεται ότι με το παιχνίδι έχω διαμορφώσει μία σχέση αρνητικής προσωπικής ενέργειας, αλλιώς δεν εξηγείται ότι σ' εμένα συμβαίνει σχεδόν οτιδήποτε αρνητικό μπορεί να συμβεί, ενώ στους άλλους τίποτα.

Παίζοντας το expansion set ως Paladin και αφού μετέφερα το χαρακτήρα μου από το Diablo 2, βρίσκομαι στη δεύτερη αποστολή, στη Rescue on Mount Arreat. Στην αποστολή αυτή πρέπει να ελευθερώσετε 3 ομάδες από Barbarian πολεμιστές που κρατούνται αιχμάλωτοι σε χώρους που μοιάζουν σαν "μαντριά". Για να τους ελευθερώσετε, δεν έχετε παρά να ανοίξετε την πόρτα του "μαντριού" τους. Τότε, μπροστά στην πόρτα τους εμφανίζεται μία portal και αυτοί μπαίνοντας μέσα της, μεταφέρονται αυτόματα πίσω στο χωριό. Η αποστολή αυτή είναι καθοριστική γιατί ΜΟΝΟ εφόσον την ολοκληρώσετε θα μπορείτε μετά να μισθώνετε τις υπηρεσίες Barbarian πολεμιστών. Και, πιστέψτε με, αυτό είναι κάτι που θα το χρειαστείτε οπωσδήποτε, καθώς οι εχθροί επιτίθενται από παντού και κατά μεγάλες ομάδες, και μόνοι σας είναι δύσκολο να τα βγάλετε πέρα, ενώ οι Barbarians είναι πολύ σκληροί πολεμιστές.

Έχοντας ελευθερώσει τις δύο πρώτες ομάδες, φτάνω μπροστά από την τρίτη. Μου επιτίθενται 9-10 εχθροί ταυτόχρονα και ψιλογίνεται χαμός. Τους ανοίγω την πόρτα, αλλά η teleport-portal δεν εμφανίζεται. Αφού σκοτώσω όλους τους εχθρούς μου, ανακαλύπτω ότι η portal έχει δημιουργηθεί σε άλλο χώρο, πιο εκεί. Γιατί αυτό; Η μόνη εξήγηση που μπορώ να βρω είναι ότι επειδή εκείνη την ώρα υπήρχε συνωστισμός στο σημείο όπου θα δημιουργούνταν η portal, το πρόγραμμα δεν μπορούσε να τη δημιουργήσει εκεί γιατί θέλει μάλλον ελεύθερο "χώρο", και έτσι τη δημιούργησε πιο δίπλα, όπου υπήρχε πράγματι ελεύθερος χώρος. Και τώρα αρχίζουν τα μεγάλα προβλήματα.

Οι αιχμάλωτοι αρχίζουν να κινούνται προς την κατεύθυνση της portal, αλλά σταματούν πάνω σε έναν τοίχο που υπάρχει εκεί, ο οποίος παρεμβάλλεται ανάμεσα σε αυτούς και στην portal. Το παιχνίδι ΔΕΝ διαθέτει το απαιτούμενο AI path στην κίνηση των χαρακτήρων έτσι ώστε να παρακάμπτουν εμπόδια, με αποτέλεσμα να μένουν ΜΟΝΙΜΑ στο σημείο εκείνο προσπαθώντας να περάσουν τον τοίχο. Το πρόγραμμα στη θέση του μηνύματος της αποστολής εμφανίζει το μήνυμα "Δεν μπορείς να ολοκληρώσεις την αποστολή αυτή σε αυτό το παιχνίδι. Μπορείς να την ολοκληρώσεις μόνο δημιουργώντας (αρχίζοντας ξανά) ένα νέο παιχνίδι!" Με απλά λόγια, σας λέει ότι όλος ο κόπος σας πήγε χαμένος! Φυσικά, σας δίνει τη δυνατότητα να σώσετε το χαρακτήρα σας και να αρχίσετε το expansion από την αρχή. Αυτή όμως είναι η λύση; Ευτυχώς, εγώ μόλις βρήκα ένα καινούριο WayPoint, γύρισα αμέσως στην πόλη και επέλεξα save και exit. Αντέγραψα τα saves σε άλλα ασφαλή directories και μετά συνέχισα το παιχνίδι, έτσι απλώς είχα να παίξω μόνο την αποστολή αυτή από την αρχή (επίπεδο-περιοχή Frigid Highlands). Τη δεύτερη φορά, άνοιξα την πόρτα τους ΜΟΝΟ αφού σκότωσα όλους τους εχθρούς μου στη γύρω περιοχή, και έτσι δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα.

Αν το παιχνίδι είχε κανονική save ρουτίνα, ως όφειλε, δεν θα υπήρχε κανένα πρόβλημα, ό,τι και αν σου τύχαινε. Τώρα όμως; Για σκεφτείτε να σας τύχει κάτι ανάλογο στο κανονικό παιχνίδι, λίγο πριν από την τελική μάχη με τον Diablo, και να πρέπει να αρχίσετε ΟΛΟ το παιχνίδι από την αρχή! Στην περίπτωσή μου, βέβαια, έσωσε κάπως την κατάσταση το γεγονός ότι το bug αυτό έτυχε σε αποστολή του expansion set και έτσι, στη χειρότερη περίπτωση, θα έπαιζα μόνο αυτό από την αρχή.

υπολογίσει ότι είναι περίπου 2,5 φορές μεγαλύτερη από μία κανονική πράξη! Κάθε επίπεδο είναι πολύ μεγάλο και γεμάτο εχθρούς. Αυτή τη φορά όλα είναι σχεδιασμένα πολύ καλά, καθώς τα καινούρια επίπεδα είναι πολύ πλούσια σε περιβάλλοντα κόσμο. Έτσι, εσείς θα χρειαστεί να επικοινωνείτε συνέχεια με τον περιβάλλοντα αυτό κόσμο, είτε για να ανοίγετε πόρτες, είτε για να γκρεμίζετε τοίχους, είτε για να καταστρέφετε μηχανές και πολλά άλλα.

Υπάρχει μεγάλη εναλλαγή περιβάλλοντος, ενώ και τα τέρατα είναι πολύ δύσκολα. Αν στο Diablo 2 μπορούσατε να βγάλετε όλο το παιχνίδι και να σκοτωθείτε το πολύ 3-4 φορές, εδώ ξεχάστε το. Δεν υπάρχει περίπτωση, αν έχετε κανονικούς και όχι πειραγμένους χαρακτήρες, να βγάζετε δύο τέτοια επίπεδα χωρίς να σκοτωθείτε 1-2 φορές.

Προσωπικά, η καινούρια αυτή πράξη μού άρεσε πάρα πολύ και μου ανανέωσε το ενδιαφέρον για το Diablo 2 όσο και αν με κουράζει η έλλειψη του Save. Οι έξι αποστολές είναι πολύ καλές -τουλάχιστον εμένα μου άρεσαν- και με θεματική ποικιλία.

Η πέμπτη πράξη περιλαμβάνει τις εξής αποστολές:

Πρώτη-Siege on Harrogath: Σε αυτή πρέπει να σκοτώσετε τον Shenk the Overseer στα Bloody Foothills. Μετά την ολοκλήρωση της αποστολής, ο σιδεράς Larzuk προτίθεται να σας φτιάξει ένα ισχυρό Socket Weapon.

Δεύτερη-Rescue on Mount Arreat: Σε αυτή πρέπει να βρείτε και να ελευθερώσετε τρεις ομάδες στρατιωτών στα Frigid Highlands. Μετά την ολοκλήρωση της αποστολής





Το τρομερό bug της δεύτερης αποστολής. Η portal σχηματίζεται αλλού και ένας τοίχος εμποδίζει τους αιχμαλώτους να γυρίσουν πίσω στο Harrogath. Προσέξτε το μήνυμα του παιχνιδιού κάτω από την αποστολή.





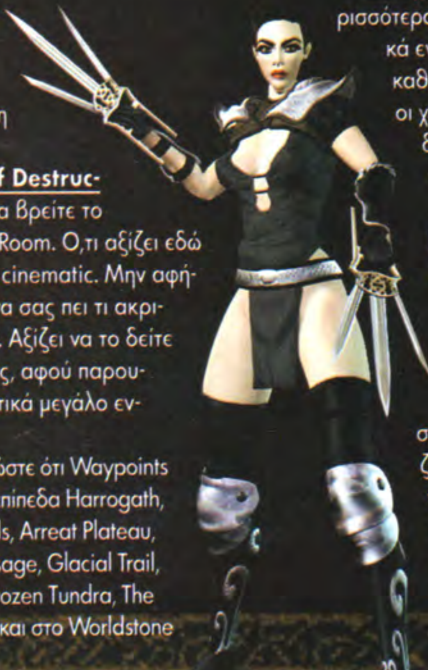
Παίζοντας ξανά την αποστολή, φρόντισα να σκοτώσω πρώτα όλους τους εχθρούς που υπάρχουν τριγύρω και μετά να ελευθερώσω τους κρατουμένους, ώστε να ολοκληρωθεί σωστά.

θα μπορείτε να μισθώνετε barbarian warriors από τον Qual-Kehk.

Τρίτη-Prison of Ice: Εδώ πρέπει να βρείτε την Anya στο λεγόμενο Crystalline Passage στον Frozen River. Μετά την τρίτη αποστολή τη "λειτουργία" του Gamble αναλαμβάνει η Anya.

Τέταρτη-Betrayal of Harrogath: Πρέπει να ακολουθήσετε την portal-teleport που σας ανοίγει η Anya και να πάτε στο Nihlathak's Temple. Η Anya θα σας ανταμείψει και με ένα Personalize Item (δηλαδή το σπαθί μου θα λέγεται πια "Andreas' sword").

Πέμπτη-Rite of Passage: Πρέπει να ταξιδέψετε στο Ancient's Way και να βρείτε τους Ancients στο Arreat Summit. Πρόκειται για μία εξαιρετικά δύσκολη αποστολή, με εξίσου δύσκολη τελική μάχη.



Εκτη-Eve of Destruction: Πρέπει να βρείτε το Baal's Throne Room. Ο,τι αξίζει εδώ είναι το τελικό cinematic. Μην αφήσετε κανέναν να σας πει τι ακριβώς συμβαίνει. Αξίζει να το δείτε με τα μάτια σας, αφού παρουσιάζει πραγματικά μεγάλο ενδιαφέρον.

Τέλος, σημειώστε ότι Waypoints υπάρχουν στα επίπεδα Harrogath, Frigid Highlands, Arreat Plateau, Crystalline Passage, Glacial Trail, Halls of Pain, Frozen Tundra, The Ancients' Way και στο Worldstone Keep Level 2.

MULTIPLAYER MODE

Το multiplayer του expansion set είναι όπως ακριβώς και το single mode όσον αφορά στην ιστορία και στις αποστολές. Φυσικά, αλλάζει το ότι τώρα μπορείτε να είστε μία ομάδα από διαφορετικούς χαρακτήρες που τους χειρίζεται μία ομάδα φίλων. Το πιο σημαντικό νέο στοιχείο στη δράση είναι ότι, ανάλογα με το πόσα μέλη έχει η ομάδα σας, αυξάνει αντίστοιχα και η δυσκολία των τεράτων. Πραγματικά εντυπωσιακό όταν το παρατηρείς.

Αυτή τη φορά δεν διαπίστωσα σχεδόν καθόλου lag. Οταν έγραφα το άρθρο αυτό, υπήρχαν διαθέσιμοι μόνο οι servers της Ευρώπης και της Δυτικής Αμερικής. Και οι δύο αυτοί servers λειτουργούσαν κανονικά.

Δυστυχώς, ο χώρος δεν επαρκεί για περισσότερα στοιχεία σχετικά με το πραγματικά εντυπωσιακό multiplayer mode, καθώς πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι οι χαρακτήρες λειτουργούν και αναδεικνύουν τις αρετές τους πολύ καλύτερα στο multiplayer mode.

Η ΤΕΛΙΚΗ ΓΝΩΜΗ ΜΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Πόσο αξίζει το expansion set; Ειλικρινά, είναι καθαρά θέμα γούστου.

Αν έχετε σκοπό να παίζετε στο multiplayer mode, τότε ναι, αξίζει πολύ, αν και στην περίπτωση αυτή το save θα μπορούσε να είναι στα πρότυπα των άλλων, κανονικών on-line RPGs (Ultima Online - EverQuest).

Αν σκοπός σας είναι να παίζετε στο single mode, τότε ετοιμαστείτε να έρθετε σε απόλυτη σύγκρουση με το απαράδεκτο για single game σύστημα saves που χρησιμοποιεί το παιχνίδι.

Είμαι σίγουρος ότι οι fans του Diablo 2 θα το αγοράσουν χωρίς κανέναν δισταγμό. Προσωπικά, επειδή δεν είμαι fan των on-line multiplayer games, αλλά προτιμώ τα single mode games, δεν νομίζω ότι θα αγόραζα το παιχνίδι αν στο μεταξύ δεν μου το έδιναν να το δω για τις ανάγκες αυτού του review. Θα προτιμούσα παιχνίδια του στυλ Summoner, Anachronox και Evil Island, για να αναφέρω μερικές από τις πιο πρόσφατες κυκλοφορίες. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΔΡΑΣΗ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ S.P.	40
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ M.P.	80

* S.P.: SinglePlayer Game
M.P.: Multiplayer Game

SINGLE PLAYER	MULTIPLAYER
75	90

Οσοι αγαπήσατε το Diablo 2, πρέπει να το αγοράσετε αμέσως. Επεκτείνει πολύ το παιχνίδι και του δίνει άλλη αξία. Οσοι είχατε προβλήματα με το Diablo 2, με απλά λόγια μείνετε μακριά του. Τα προβλήματα συνεχίζονται αμείωτα, και μάλιστα λόγω της φύσης του expansion set μεγεθύνονται επιπλέον.

Anachronox™

Ομολογώ ότι όταν άκουσα πρώτη φορά για το Anachronox δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία. Ετσι, όταν ήρθε στα χέρια μου για να το παρουσιάσω, το πήρα με κρύα καρδιά. Παίζοντας, όμως, άλλαξα ολοκληρωτικά γνώμη. Πρόκειται για ένα εκπληκτικό από κάθε πλευρά παιχνίδι, που πιστεύω ότι θα ενθουσιάσει όποιον ασχοληθεί μαζί του και διαθέτει λίγη υπομονή. Βλέπετε, εκτός των άλλων, έχει πολύ μεγάλη διάρκεια δράσης.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη





Θέλω να είμαι όσο πιο ειλικρινής μπορώ μαζί σας. Ο λόγος για τον οποίο αρχικά δεν ένιωσα ενθουσιασμό για το παιχνίδι ακούει στο όνομα Quake 2! Τι σημαίνει αυτό; Μπορεί οι φίλοι των action games να έχουν το παιχνίδι αυτό όπως την ιερή Βίβλο τους, αλλά σε μένα, καλώς ή κακώς, δεν λέει τα ίδια πράγματα. Λανθασμένα του αποδίδουν την πρωτοποριακή, για την εποχή του, κίνηση των 360 μοιρών σε ένα πλήρες 3D περιβάλλον. Το πρώτο παιχνίδι που παρουσίασε αυτόν τον κόσμο - interface είναι το RPG ενός χαρακτήρα Ultima UnderWorld, το οποίο ήταν πλήρως εμπορικό παιχνίδι. Καλά, θα μου πείτε, και πού κολλάει το Quake 2 σ' αυτά; Απλώς ήξερα ότι το παιχνίδι θα στηρίζεται στη system engine του Quake 2, οπότε τι γνώμη θέλετε να είχα; Φυσικά, παραδέχομαι ότι επρόκειτο για μία τελείως λανθασμένη εκτίμηση, μια και, τελικά, το Anachronox αποτελεί εξαιρετική προσπάθεια. Απλώς για ακόμη μία φορά έμαθα, με ευχάριστο αυτή τη φορά τρόπο, ότι, τελικά, ποτέ δεν πρέπει να είσαι απόλυτος ή προκατειλημμένος για κάτι.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

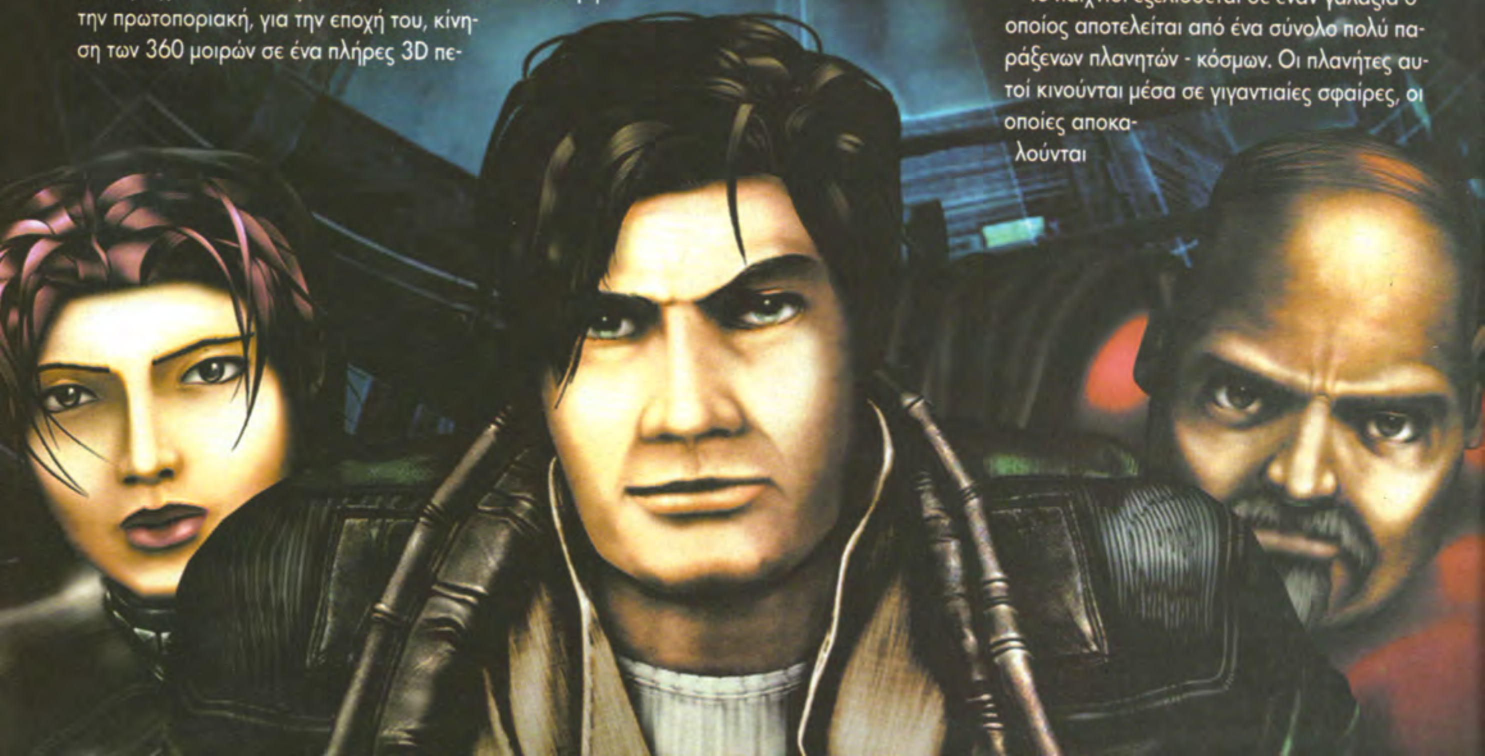
ION STORM/EIDOS
http://www.anachronox.com/

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 266MHz, 64MB RAM, Windows 9x/ME, DirectX 7, 4x CD-ROM drive, 12MB 3D accelerator κάρτα γραφικών με πλήρη OpenGL υποστήριξη, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, 460MB στο σκληρό.
Το πακέτο περιλαμβάνει 1 CD.

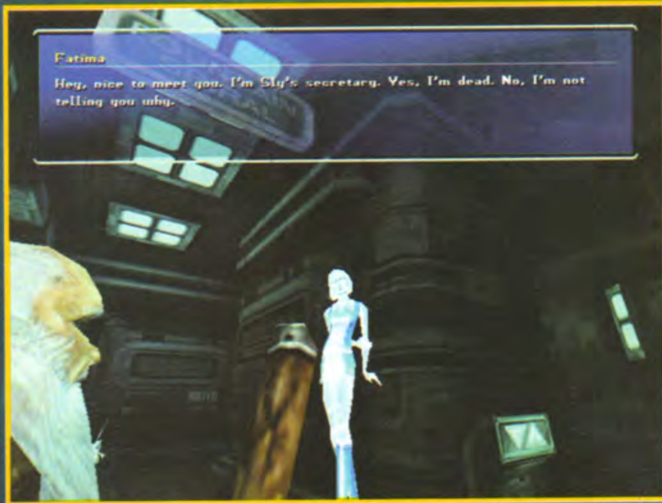
ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε έναν γαλαξία ο οποίος αποτελείται από ένα σύνολο πολύ παράξενων πλανητών - κόσμων. Οι πλανήτες αυτοί κινούνται μέσα σε γιγαντιαίες σφαίρες, οι οποίες αποκαλούνται





Οι τοποθεσίες στο Sender Station είναι από τις καλύτερες σε ολόκληρο το παιχνίδι.



Η Fatima αυτοπροσώπως με το καυστικό χιούμορ της.

Senders. Κάθε τέτοιος πλανήτης - Sender έχει στην περιφέρειά του έναν σταθμό, ο οποίος τον συνδέει με τον αντίστοιχο σταθμό ενός άλλου πλανήτη Sender.

Στο γαλαξία όπου εξελίσσεται το παιχνίδι βρέθηκαν πάρα πολλές παράξενες συσκευές που ανήκαν σε μία μυστηριώδη φυλή Aliens, η οποία εξαφανίστηκε πολλούς αιώνες πριν, άγνωστο γιατί. Εξάλλου η ίδια η ύπαρξη των πλανητών Senders πρέπει να είναι δημιούργημά τους.

Στο κέντρο του γαλαξία όπου εξελίσσεται το παιχνίδι υπάρχει ο Sender 1. Μέσα στον γιγαντιαίο αυτό πλανήτη - σφαίρα υπάρχει/επιπλέει η περίφημη πόλη Anachronox. Anachronox σημαίνει "δηλητήριο από προηγούμενη εποχή". Σύμφωνα με την επικρατέστερη επιστημονική θεωρία, στην πόλη Anachronox ζούσαν πριν από πάρα πολλά χρόνια χιλιάδες εξωγήινοι σε καθεστώς απομόνωσης, μια και υπέφεραν από κάποιο είδος θανατηφόρας μεταδοτικής ασθένειας. Τους άφησαν εδώ για να πεθάνουν και έτσι σιγά σιγά η πόλη τους ερήμωσε και έγινε ερείπια.

Τα πρώτα σημαντικά αντικείμενα, τα περίφημα artifacts, βρέθηκαν περίπου πριν από τετρακόσια χρόνια. Η ονομασία που δόθηκε στα αντικείμενα αυτά είναι Dubbed Mysterium Technology ("MysTech"). Παρά τις πολύ μεγάλες επιστημονικές έρευνες, δεν έχει καταστεί ακόμη δυνατόν να γίνει κατανοητή η χρήση ή ακόμη περισσότερο η λειτουργία των αντικειμένων αυτών. Το μυστήριο που ακολουθεί την ύπαρξη αυτών των αντικειμένων έχει εκτινάξει την αξία τους

Θεωρώ πως είναι ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει μπροστά στον υπολογιστή σας για αρκετές ώρες, χωρίς όμως να σας εντυπωσιάσει.



στα ύψη. Ετσι, δίνονται τεράστια χρηματικά ποσά ως αμοιβή για την εύρεση οποιουδήποτε από αυτά τα artifacts.

Οι πλανήτες αυτοί, οι Senders, έχουν γίνει κέντρα επικερδούς εμπορίου και διαγαλαξιακού πια πολιτισμού.

Ο ήρωάς μας είναι ο ιδιωτικός ντετέκτιβ Sylvester "Sly" Boots. Το τελευταίο διάστημα τα χρέη του έχουν αρχίσει να παίρνουν την ανηφόρα, μια και δεν υπάρχουν δουλειές. Προσπαθώντας να βρει ντε και καλά δουλειά, αποδέχεται την πρόταση του Grumpos, πρώην διευθυντή του περίφημου μουσείου του MysTech. Γίνεται ο προσωπικός φρουρός του και ξεκινούν μαζί την αναζήτηση μερικών από τα πιο πολύτιμα artifacts που υπάρχουν. Κατά τη διάρκεια των ερευνών τους, φεύγοντας από έναν πλανήτη, αυτός χωρίζεται στη μέση και οι φίλοι μας γλιτώνουν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή.

Με τη βοήθεια του ρομπότ του και της Fatima, της ολογραφικής γραμματέως του, πρέπει να βρει ποιες δυνάμεις απειλούν να καταστρέψουν το γαλαξία, αλλά και τι κρύβεται πίσω από την ιδιαίτερα προηγμένη τεχνολογία της φυλής των εξωγήινων που έχει χαθεί. Ταξιδεύοντας σε έξι διαφορετικούς πλανήτες - Senders θα πρέπει να σταματήσει μια για πάντα την καταστροφική δύναμή της.

Η ιστορία του παιχνιδιού είναι πρωτότυπη και συνδυάζει την επιστημονική φαντασία με το μυστήριο και το χιούμορ. Πρόκειται για έναν συνδυασμό που σκοτώνει. Δεν νομίζω να κυκλοφορεί αυτή την εποχή παιχνίδι ανάλογου επιπέδου στους συγκεκριμένους τομείς.

Η ατμόσφαιρα του Anachronox είναι εξαιρετική από κάθε πλευρά. Δεν υπάρχει περίπτωση να το ξεκινήσετε και μετά να το αφήσετε. Η ατμόσφαιρα που δημιουργεί το πολύ καλοδουλεμένο σενάριό του, ο τρόπος που αποκαλύπτονται τα μυστήρια, αλλά κυρίως οι εκπληκτικοί και χιουμοριστικοί διάλογοι του παιχνιδιού, οι κόντρες μεταξύ των χαρακτήρων, καθώς και τα ανεπανάληπτα σχόλιά τους δημιουργούν ένα από τα καλύτερα περιβάλλοντα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ANACHRONOX ΚΑΙ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥΣ

Στο παιχνίδι δεν μπορείς να δημιουργήσεις κανέναν δικό σου χαρακτήρα. Αντίθετα, ξεκινάς με τον βασικό χαρακτήρα - ήρωα Sly Boots και σιγά σιγά, καθώς εξελίσσεται η



ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Πριν να ξεκινήσετε το παιχνίδι, κατεβάστε από το Internet και εγκαταστήστε οπωσδήποτε το τελευταίο patch του παιχνιδιού. Η εταιρεία υποστηρίζει ότι διορθώνει πολλά προβλήματα.

Τα δικά μου προβλήματα, πάντως, με το παιχνίδι μοιάζουν ατέλειωτα. Δεν έχω εντοπίσει κάποιο συγκεκριμένο bug, αλλά μία γενική κατηγορία προβλημάτων, η οποία τιτλοφορείται "Πόσες φορές θα σας κολλήσει το παιχνίδι και γιατί".

Με απλά λόγια, το Anachronox κολλούσε συνέχεια. Κάθε μέρα έπαιζα 4-5 ώρες, στη διάρκεια των οποίων το παιχνίδι θα κολλούσε 3-4 φορές. Το χειρότερο απ' όλα είναι ότι ύστερα από κάθε τέτοιο κόλλημα έπρεπε να κάνω reset στον υπολογιστή, οπότε ακολουθούσε η γνωστή διαδικασία. Τα Windows ξεκινώντας έπρεπε να ελέγξουν τους σκληρούς δίσκους συνολικής χωρητικότητας 35GB. Αφού, δε, μετά από 3-4 λεπτά φόρτωναν κανονικά τα Windows και το παιχνίδι, δεν προλάβαινες να παίξεις και ξανακολλούσε! Πραγματικό μαρτύριο σάς λέω.

Εμαθα όμως να ζω με το πρόβλημά μου. Βλέπετε, αυτό το καταραμένο παιχνίδι μού αρέσει πάρα - μα πάρα - πολύ. Εκανα συνέχεια Saves και σιγά σιγά προχωρούσα.

Λίγο προτού ολοκληρώσω το άρθρο για το περιοδικό συνέβη το μοιραίο. Πρέπει να είχα προχωρήσει το παιχνίδι γύρω στο 65% (κρίνοντας από το πόσες από τις συνολικές αποστολές, που ξέρω ποιες είναι, είχα ολοκληρώσει) όταν το Anachronox, έπειτα από ένα reset, αρνιόταν να φορτώσει. Ετσι, "φύλαξα" τα Saves μου, απεγκατέστησα το παιχνίδι και μετά το επανεγκατέστησα από την αρχή. Ω του θαύματος, το παιχνίδι λειτούργησε κανονικά, και έτσι συνέχισα να το παίζω. Ο χρόνος πίεζε και έπρεπε να γράψω το άρθρο μου. Ξαναφορτώνοντας το παιχνίδι, έπαθε ένα από τα γνωστά κολλήματα - crash και αρνιόταν να φορτώσει. Ξανά απεγκατάσταση, νέο install, αλλά αυτή τη φορά το παιχνίδι αρνιόταν να τρέξει τα τελευταία Saves μου. Τα παλιά τα έτρεχε, αλλά τα τελευταία όχι. Φαίνεται ότι με το κόλλημα κάτι έπαθαν και χάλασαν.

Οπως παιδευόμουν να ξεμπλέξω από αυτήν την κατάσταση, ανακάλυψα τη σωτηρία στο πρόβλημα. Από συνήθεια, αλλά και για να κερδίζω χρόνο, σε κάθε παιχνίδι κάνω τώρα πια Full Install. Σημειώστε ότι το παιχνίδι απαιτεί για το Minimum Install 450MB, για το Standard Install 819MB και για το Full Install 1GB. Αυτό που ανακάλυψα κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή είναι ότι, κάνοντας Minimum Install, το παιχνίδι σταμάτησε να κολλάει. Ναι, διαβάζετε σωστά, δεν ξέρω πού οφείλεται αυτό, αλλά είναι αλήθεια! Από τότε έπαιξα άλλες τρεις μέρες χωρίς να κολλήσει το παιχνίδι ούτε για μία φορά.

Συνιστώ, λοιπόν, ανεπιφύλακτα σε όλους να κάνετε το Minimum Install. Δεν ξέρω γιατί, αλλά για κάποιον λόγο το Full Install έχει πρόβλημα.

δράση, συναντάς και άλλους χαρακτήρες που μπαίνουν στην ομάδα σου. Θα συναντήσεις συνολικά άλλους 6 τέτοιους χαρακτήρες. Κατά τη διάρκεια της δράσης δεν μπορείς να έχεις μαζί σου πάνω από δύο τέτοιους χαρακτήρες, μια και ο ένας χαρακτήρας στην ομάδα πρέπει να είναι πάντοτε ο Sly Boots. Με απλά λόγια αυτό σημαίνει ότι κάθε φορά χειρίζεσαι συνολικά μάξιμουμ 3 χαρακτήρες.

Οι 7 + 1 χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι πολύ ενδιαφέροντες και παρουσιάζουν μία πολύ έντονη και τελείως ξεχωριστή προσωπικότητα ο καθένας σε σχέση με τον άλλο. Η δράση των χαρακτήρων όσον αφορά στην επικοινωνία με το περιβάλλον τους βασίζεται σε δύο ξεχωριστά είδη ικανοτήτων: τη λεγόμενη αρχική και την πολεμική ικανότητά τους. Η πρώτη λειτουργεί ως επάγγελμα - τέχνη και είναι τελείως διακριτή στον καθένα από αυτούς. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού κατάφεραν να παρουσιάσουν και εδώ πρωτότυπα στοιχεία, γεγονός που εκπλήσσει, αν αναλογιστούμε ότι θεματολογικά έχουν εξαντληθεί σχεδόν όλα όσα απορρέουν από την ανθρώπινη φαντασία, στο συγκεκριμένο θέμα πάντοτε. Ετσι, πρέπει πραγματικά να δείτε τον εκπληκτικό Grumpos να ασκεί την Yammer ικανότητά του. Πρόκειται γι' αυτό που λένε παράσταση για έναν ρόλο. Κάθε χαρακτήρας έχει μόνο μία τέτοια ικανότητα. Η δεύτερη είναι απαραίτητη στις μάχες. Σημειώστε ότι κάθε χαρακτήρας μπορεί να μάθει μέχρι τέσσερις πολεμικές ικανότητες. Ξεκινά γνωρίζοντας μία και στην πορεία του παιχνιδιού, αν κάνεις τις σωστές κινήσεις και έχεις και ανεπτυγμένη αντίληψη, θα προσθέτεις στους χαρακτήρες σου κι άλλες. Ετσι, για παράδειγμα, ο ήρωάς μας Detective Rukh θα δώσει στον Boots τη FlashBlind πολεμική ικανότητα αν ο τελευταίος τον βοηθήσει σε μία υπόθεσή του, ενώ ο Grumpo θα μάθει τη Staff Sweep πολεμική ικανότητα αν έχει πάρει το Pentagonal Prism από έναν τύπο που έχει ψύχωση με τον αριθμό 5, τον οποίο συναντά στο Whackmaster Jacks (εκεί όπου ο Boots εκπαιδεύεται στην αρχή του παιχνιδιού στις βασικές πολεμικές τέχνες), και στη συνέχεια επισκεφθεί το Holy room στο Vend O Mart στον Sender Station.

Οι χαρακτήρες του Anachronox είναι οι εξής:

Ο πιο βασικός χαρακτήρας στο παιχνίδι είναι η νεκρή πια γραμματέας σου, η πανέμορφη **Fatima Doohan**. Οταν η Fatima πέθανε, ο Boots ψηφιοποίησε τον εγκέφαλό της και έτσι τώρα πια λειτουργεί μέσα από την ολογραφική παρουσία της ως ψηφιακός γραμματέας - βοηθός του Boots. Η παρουσία της σε όλο το παιχνίδι είναι εκπληκτική, το δε χιούμορ της τσακίζει κόκκαλα. Ισως από αυτήν έχει βγει η περίφημη έκφραση: "το καλύτερο χιούμορ, το έχουν αυτοί που είναι νεκροί ..."! Η Fatima, εκτός από τ' αυτιά σου και τα μάτια σου, είναι και μέρος του interface του παιχνιδιού, υπό αυτή την έννοια, δε, είναι ανεκτίμητη. Η ολογραφική παρουσία της συμπυκνώνεται στον όρο FDA (Flying Digital Assistant), που δηλώνει αυτόν τον παράξενο κέρσορα του παιχνιδιού που μοιάζει με ένα πολεμικό σκάφος σε μικρογραφία ή με ένα βέλος, ανάλογα πώς το βλέπει κανείς. Οπως λέει και η ίδια: "Το να είσαι νεκρός είναι χάλια"!

Ο **Sylvester "Sly" Boots**, ο κεντρικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, είναι 29 ετών και χρησιμοποιεί ως όπλο τα πιστόλια, ενώ έχει την ξεχωριστή ικανότητα να ανοίγει τις κλειδαριές όλων των ειδών, είτε σε πόρτες είτε σε σεντούκια. Είναι ιδιωτικός ντετέκτιβ και ως αρχική ικανότητα μάχης έχει τη Fatima Screen (ως ικανότητα μειώνει τη ζημιά του χτυπήματος των αντιπάλων του), ενώ αργότερα μαθαίνει και το FlashBlind (στραβώνει τους αντιπάλους του). Το τελευταίο τού το δίνει ο ντετέκτιβ Rukh όταν ο Boots τον βοηθάει σε μία υπόθεσή του.





Παραβιάζοντας έναν υπολογιστή με το ρομποτάκι σου PAL - 18.



Πολεμώντας το Stone Golem.



Ανεβάζοντας τα levels του παιχνιδιού.

Ο **Grumpos Matavastros** είναι 71 ετών και χρησιμοποιεί ως όπλο του μία ειδική ράβδο την οποία του έχει δώσει ο παππούς του Aloysius Matavastros. Είναι ο πρώην διευθυντής του περίφημου MysTech μουσείου του Anachronox και έχει αφιερώσει τη ζωή του στη μελέτη των MysTech artifacts. Ως ξεχωριστή ικανότητα μάχης έχει το περιβόητο Yammer, το οποίο ξεγελά - τρελαίνει τους αντιπάλους του και όχι μόνο.

Ο **PAL - 18** έχει ζωή 20 ετών και είναι δημιούργημα της εταιρείας Cordikids Toys. Ο Personal Android Lackey (Model 18), όπως είναι το πλήρες όνομά του, είναι φίλος και υπηρέτης του Boots. Οπως είναι φυσικό, νιώθει μειονεκτικά μπροστά στα νεότερα μοντέλα της σειράς του, αφού ήδη κυκλοφορεί το μοντέλο 21. Η αρχική ικανότητα - τέχνη του είναι η Comp talk, η οποία του επιτρέπει να παραβιάζει όλα τα συστήματα ασφαλείας των υπολογιστών. Είναι η πιο διασκεδαστική ικανότητα απ' αυτές των υπόλοιπων χαρακτήρων. Εβγαλα τα απωθημένα μου παραβιάζοντας συστήματα υπολογιστών. Αρχική πολεμική ικανότητά του είναι το Windmill dash, με το οποίο προκαλεί πολύ μεγάλη ζημιά στους αντιπάλους του, οι οποίοι συνήθως τον υποτιμούν λόγω του μικρού όγκου του.

Η **Doctor Rho Bowman** είναι 28 ετών και έγινε πασίγνωστη με το βιβλίο της MysTech Awake! Η Scientifica Association την ανακήρυξε "αιρετική" και έκοψε όλες τις πιστώσεις της, λόγω των αντιδράσεων που προκλήθηκαν από την επιστημονική κοινότητα προς το βιβλίο της. Από τότε η Rho ταξιδεύει στα μέρη όπου έζησαν οι γονείς της, έχοντας τραβηχτεί οριστικά από το προσκήνιο. Είναι πολύ έξυπνη και ως αρχική ικανότητα - τέχνη της έχει τη Scanalyze. Πρόκειται, κατά τη γνώμη μου, για τη δεύτερη πιο ενδιαφέρουσα ικανότητα στο παιχνίδι. Μπορεί να αναβαθμίσει την ικανότητά της αυτή μιλώντας με το γιατρό που είναι στο ξενοδοχείο κοντά στο Sender Station, από τον οποίο θα πάρεις το εισιτήριό του, αν και στην πραγματικότητα δεν το χρειάζεσαι. Αρχική πολεμική ικανότητά της είναι το PlasmaWall, με το οποίο κάνει τεράστια ζημιά στους αντιπάλους της.

Ο **Paco "El-Puno" Estrella** είναι ένας πρώην σούπερ-ήρωας από τον πλανήτη Krapton, ο οποίος έγινε κόμιξ από την Krapton Comics. Η αρχική ικανότητα - τέχνη του είναι η RageMight. Κατέχει διάφορες πολεμικές τέχνες με τις οποίες και συντρίβει τους αντιπάλους του. Είναι τρομερός πολεμιστής.

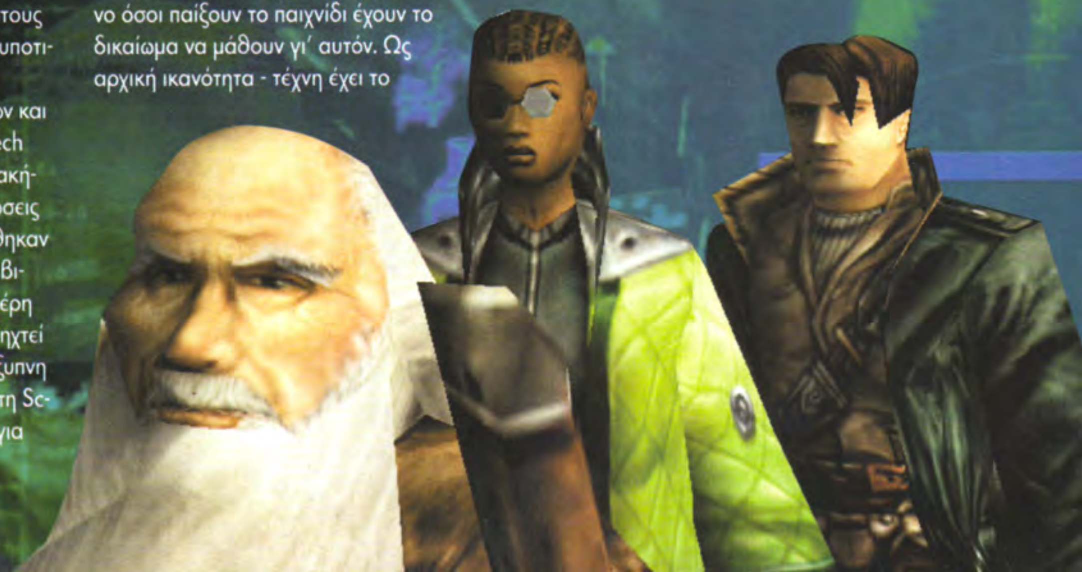
Η **Stiletto Anyway** είναι 25 ετών και τα κουτσομπολιά λένε ότι είναι πρώην φιλενάδα του Boots. Είναι μισθοφόρος και αρχική ικανότητα - τέχνη της είναι η ThrowLoonie, με την οποία ανοίγει μυστικά περάσματα και πόρτες. Αρχική πολεμική ικανότητά της είναι η Pain Pirouette, με την οποία εξουδετερώνει τους αντιπάλους της.

Τέλος, υπάρχει και ο μυστηριώδης **Democratus**, ένας χαρακτήρας που μόνο όσοι παίξουν το παιχνίδι έχουν το δικαίωμα να μάθουν γι' αυτόν. Ως αρχική ικανότητα - τέχνη έχει το TractorHold. Περισσότερες πληροφορίες για το χαρακτήρα αυτόν δεν μπορούν να δοθούν, αλλιώς τι μυστηριώδης θα ήταν!

Το πρόβλημα με τους χαρακτήρες που χειρίζεσαι είναι ότι ουσιαστικά η εξέλιξη του παιχνιδιού σού υπαγορεύει ποιους θα χρησιμοποιήσεις κάθε φορά. Ανάλογα δηλαδή με την εξέλιξη των πραγμάτων, μερικοί χαρακτήρες θα είναι διαθέσιμοι, ενώ άλλοι όχι. Πιστεύω ότι θα είχε πολύ μεγαλύτερη αξία αν είχες όλους τους χαρακτήρες διαθέσιμους και μπορούσες να επιλέγεις βάσει των ικανοτήτων τους ποιους θα παίρνεις μαζί σου σε κάθε αποστολή.

Αυτό που θεωρώ ως το πιο σημαντικό στους χαρακτήρες του Anachronox είναι το γεγονός ότι έχουν συναισθήματα, τα οποία εκφράζουν καθ' όλη τη διάρκεια της δράσης του παιχνιδιού. Πολλές φορές η συναισθηματική "έκφρασή" τους δίνεται και μέσω ξεχωριστών video animations.

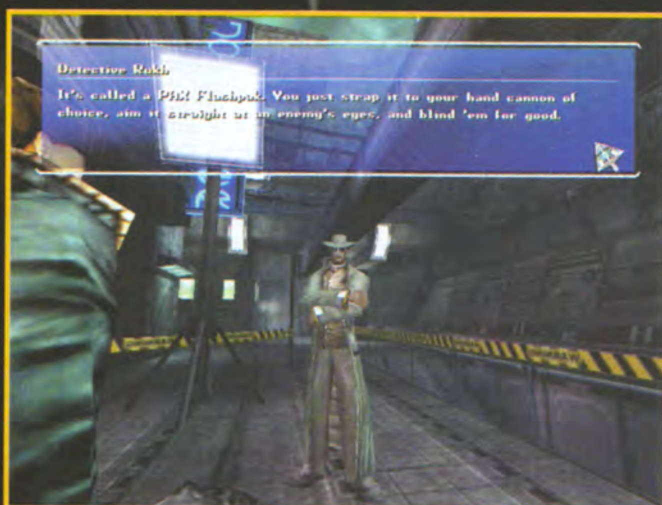
Σκοτώνοντας τους εχθρούς σου, κερδίζεις Experience Points με τα οποία ανεβαίνει κάθε τόσο και το επίπεδο (Levels) των χαρακτήρων σου. Οι επιμέρους ικανότητές σου (Might, Agility, Wisdom, Beefiness, Beat,







Ο Grumpos ενώ αποκτά μία νέα πολεμική ικανότητα.



Ο Boots αποκτώντας μία νέα πολεμική ικανότητα.

Speed, Beat Block, Weapon κ.λπ.) παίζουν ρόλο μεν στις μάχες σου, αλλά αυτό δεν είναι άμεσα αντιληπτό από το χρήστη.

Η οθόνη της Fatima αποτελείται από ένα σύνολο υπο-οθονών που αφορούν στην ομάδα σου. Εδώ μπορείς να δεις τις αποστολές σου, να παίρνεις τις πληροφορίες σου για όλες τις τοποθεσίες του παιχνιδιού, να βλέπεις τα χαρακτηριστικά των μελών της ομάδας σου, να παρακολουθείς το inventory σας, να εξοπλίζεις τους χαρακτήρες με τα διάφορα αντικείμενα κ.λπ. Τέλος, εδώ θα παρακολουθείς την πορεία των 3 ειδικών quests, στα οποία πρέπει να τραβήξεις φωτογραφίες συγκεκριμένων θεμάτων που θα σου ανατεθούν ως ξεχωριστές αποστολές.



Γενικά το σύστημα ανάπτυξης των χαρακτήρων είναι απλοϊκό. Ευτυχώς που υπάρχουν οι σύνθετες ικανότητες των χαρακτήρων, οι οποίες δίνουν, τελικά, μία ξεχωριστή ατμόσφαιρα και λάμψη στο Anachronox.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πριν να τρέξετε να αγοράσετε το παιχνίδι προσέξτε καλά. Το Anachronox τρέχει αποκλειστικά με 3D accelerator κάρτες γραφικών που προσφέρουν πλήρη OpenGL υποστήριξη. Επειδή είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι αγνοούν αν οι κάρτες τους έχουν αυτή τη δυνατότητα, καλό είναι να καταγράψετε ποια ακριβώς κάρτα γραφικών έχετε και να συμβουλευτείτε κάποιον ειδικό. Μην αγοράσετε το παιχνίδι χωρίς να ξέρετε, γιατί είναι πολύ πιθανό να μην μπορείτε να το παίξετε.

Το Anachronox βασίζεται στη system engine του Quake 2 και, δυστυχώς, υποστηρίζει μόνο δύο αναλύσεις, την κλασική 640x480 (Low-Res γραφικά) και την 1.280x960 (Hi-Res γραφικά). Ουσιαστικά υποστηρίζει μόνο μία, την 640x480, μια και η μεγάλη ανάλυση απαιτεί, εκτός από μεγάλο και καλό μόνιτορ, και ένα ιδιαίτερα ισχυρό υπολογιστικό σύστημα, που -καλώς ή κακώς- η συντριπτική πλειονότητα των Ελλήνων gamers δεν νομίζω ότι διαθέτει.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και στους περισσότερους χώρους είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικά. Ειδικά οι χώροι στους Sender Station και στο Brain Train είναι φανταστικά σχεδιασμένοι. Τα εφέ του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ καλά. Ειδικά τα εφέ των ειδικών επιθέσεων των χαρακτήρων σου είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Οι χαρακτήρες είναι καλά σχεδιασμένοι, χωρίς όμως να είναι κάτι το ξεχωριστό. Τέλος, τα cutscenes είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά και αποτελούν το καλύτερο ίσως visual τμήμα του παιχνιδιού.

Ο ήχος του παιχνιδιού όσον αφορά στο βασικό μουσικό του background είναι εκπληκτικός. Δεν σταμάτησα ούτε μια στιγμή να τον ακούω με τρομερή ευχαρίστηση. Αν υπήρχε σε Audio CD, θα το είχα αγοράσει αμέσως. Τα ηχητικά εφέ είναι και αυτά πάρα πολύ προσεγμένα. Οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι από τις καλύτερες που έχω δει ως τώρα σε παιχνίδι του είδους. Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν διαθέτει speech σε όλες τις συνομιλίες, ειδικά σ' αυτές με τους NPC χαρακτήρες, γεγονός που αποτελεί μειονέκτημα για τα σημερινά στάνταρ. Θετικό επίσης είναι το γεγονός ότι υπάρχει η δυνατότητα να έχεις είτε μόνο ομιλίες όπου αυτές υπάρχουν, είτε ομιλίες και κείμενο, είτε, τέλος, μόνο κείμενο.

Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεις το βασικό menu. Από εδώ μπορείς να διαλέξεις τον τύπο δυσκολίας της δράσης, να κάνεις SAVE ή RESTORE, να ρυθμίσεις τα γραφικά, τον ήχο, τα πλήκτρα και την εμφάνιση των ομιλιών, να περνάς στις οθόνες των χαρακτηριστικών της ομάδας σου (η επιλογή Fatima), να βάλεις στο παιχνίδι Mods άλλων παικτών (κατά τα πρότυπα του Quake) και, τέλος, να ξαναδείς τα video sequences που ήδη έχεις δει.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι ο χειρισμός

των χαρακτήρων σου, που γίνεται με τα arrow πλήκτρα, σε συνδυασμό με τη λεγόμενη camera view που γίνεται με το ποντίκι, και το αποτέλεσμα είναι κυριολεκτικά χάος. Προσωπικά βρήκα αυτό το σύστημα χειρισμού πολύ ενοχλητικό, μια και πολλές φορές δεν βλέπεις πού πηγαίνεις. Δεν ξέρω γιατί δεν προτίμησαν μία σταθερή από πίσω οπτική γωνία που θα έλυνε αυτόματα όλα τα προβλήματα.

Αξίζει μία αναφορά στο πρωτότυπο σύστημα Save που χρησιμοποιεί το παιχνίδι. Ετσι, υπάρχει η επιλογή να σώζεις όπου θέλεις ή να σώζεις μόνο όπου συναντάς τα λεγόμενα TimeMinders ζωάκια. Αυτή η επιλογή, αν και φαινομενικά αντιφάσκει με τα τρία επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού, βάσει των οποίων στα Normal και Way Too Hard μπορείς να κάνεις save μόνο στα TimeMinders, τελικά λειτουργεί θαυμάσια. Δοκίμασα προσεκτικά όλους τους συνδυασμούς και λειτουργούν κανονικά. Φυσικά, συνιστώ το Normal mode δυσκολίας από το Universe όταν πρωτοξεκινάτε το παιχνίδι, και Save Points Anywhere από το Options, όποια στιγμή του παιχνιδιού θελήσετε.

ΔΡΑΣΗ - ΜΑΧΕΣ

Το πιο αξιοσημείωτο στοιχείο των μαχών είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα ιδιόμορφο turn based σύστημα μαχών. Φυσικά, ενθουσιάστηκα, μια και αυτό είναι το αγαπημένο μου combat system. Η δυσκολία των μαχών εξαρτάται από το επίπεδο δυσκολίας παιχνιδιού που διαλέγεις. Στο Really Easy κάνεις περισσότερη ζημιά στους αντιπάλους σου απ' ό,τι σου κάνουν αυτοί. Στο Normal κάνεις "κανονική" ζημιά στους αντιπάλους σου, όπως εξάλλου σου κάνουν και αυτοί. Τέλος, στο Way Too Hard κάνεις λιγότερη ζημιά στους αντιπάλους σου απ' όσο σου κάνουν αυτοί.

Το δεύτερο αξιοσημείωτο στοιχείο των μαχών και η σημαντική πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι οι ειδικές πολεμικές ικανότητες κάθε χαρακτήρα. Οι επιθετικές αυτές κινήσεις των χαρακτήρων είναι τρομερά εντυπωσιακές και δεν θα βαρεθείς να τις βλέπεις.

Σε γενικό επίπεδο οι εχθροί που αντιμετωπίζεις δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, εκτός ίσως από τους special εχθρούς, τους λεγόμενους bosses, που απαιτούν άριστο οπλισμό και πολύ χρόνο για να τους νικήσεις.

Γενικά οι μάχες είναι λειτουργικές και ιδιαίτερα απολαυστικές. Το Anachronox είναι από τα λίγα παιχνίδια που θα ευχαριστηθείς να δίνεις μάχες. Μοναδικό πρόβλημα στον τομέα αυτό είναι το γεγονός ότι σε αρκετές περιοχές, όταν βγεις από την περιοχή όπου βρίσκεσαι και αφού έχεις σκοτώσει όλους τους εχθρούς σου και ξαναγυρίσεις σ' αυτήν, τότε όλοι οι "νεκροί" εχθροί σου ξαναεμφανίζονται στο ίδιο σημείο και στον ίδιο αριθμό. Αυτό μπορεί να λειτουργεί θετικά στο να ανεβάσεις πολύ και σχετικά εύκολα τα επίπεδα των χαρακτήρων σου, αλλά δεν σημαίνει ότι ως γεγονός δεν είναι ενοχλητικό.

Η δράση είναι από κάθε πλευρά πλούσια. Περιέχει πάρα πολύ interaction με άλλους χαρακτήρες, σχεδόν ατελείωτη εξερεύνηση, πολύ πρωτότυπα side quests, εξαιρετικό σύστημα μαχών και πάρα πολλά και διαφορετικά mini games.

Οι βασικές αποστολές σου είναι πολύ καλά σχεδιασμένες, τα δε side quests είναι εξαιρετικά πρωτότυπα, γεγονός που με ξάφνιασε πάρα πολύ, από την ευχάριστη πλευρά, βέβαια.

Στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετά mini games, τα οποία έχουν σχέση ή με τις ξεχωριστές ικανότητες των μελών της ομάδας σου είτε με διάφορες καταστάσεις που πρέπει να αντιμετωπίσεις. Τα mini games που απαιτούν action ικανότητες τα βρήκα εκνευριστικά και θα έπρεπε να είχαν βάλει μία επιλογή να τα κάνει skip όποιος δεν μπορεί να τα καταφέρει, μια και μπορεί να κολλήσεις μόνιμα σε ένα τέτοιο σημείο. Αντίθετα τα mini games των χαρακτήρων είναι διασκεδαστικότατα, μια και στηρίζονται σε πολύ έξυπνες και πρωτότυπες ιδέες.

Η συνολική δράση του Anachronox διαρκεί πάρα πολύ. Θα χρειαστείτε αρκετές μέρες και μπόλικη υπομονή για να το τελειώσετε. Ο εθισμός που δημιουργεί είναι πολύ μεγάλος και είμαι σίγουρος ότι αν το αρχίσετε και προχωρήσετε λίγο, μετά δεν θα το αφήνετε με τίποτα!

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Anachronox είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Θα ήταν άριστο αν δεν παρουσίαζε προβλήματα στο χειρισμό του. Βασίζεται σε ένα τρομερό σενάριο και αντλεί τη δύναμή του από τους εκπληκτικούς διαλόγους που περιέχει. Το χιούμορ, που τόσο σπανίζει στην εποχή μας, είναι διάχυτο παντού. Επιπλέον ατού είναι τα εντυπωσιακά γραφικά του, το εξαιρετικό -κατά τη γνώμη μου- σύστημα μαχών, τα ενδιαφέροντα mini games και η πλούσια δράση του. Δείτε το οπωσδήποτε. Θα σας προσφέρει πολλές ώρες ευχαρίστησης! PC





Η Yammer ικανότητα του Grumpos τόσο σε κανονικό χαρακτήρα για να του πάρεις τη σειρά όσο και σε μάχη.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	93
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	90

91



Το Anaxhronox διαθέτει πολλά πρωτότυπα χαρακτηριστικά, μια και συνδυάζει πάρα πολλά στοιχεία από τα adventures και τα RPGs, συνθέτοντας ένα καινούριο είδος. Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα εθιστικό παιχνίδι, με εκπληκτικό σενάριο, εξαιρετικά ενδιαφέροντες χαρακτήρες και πολύ πλούσια δράση. Θέλετε τίποτα περισσότερο;

STEEL SOLDIERS



1995. Μόλις έχει κυκλοφορήσει το Command & Conquer της Westwood, και το κοινό των παιχνιδιών στρατηγικής διχάζεται αυτόματα ανάμεσα σε αυτό και το Warcraft 2, καθώς και στις εταιρείες-δημιουργούς τους. Λίγους μήνες μετά, κυκλοφορεί ένα νέο παιχνίδι με το περίεργο όνομα Z, που προσπαθεί να καθιερωθεί και αυτό ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής. Τότε μάλλον δεν τα κατάφερε, αλλά έμεινε γνωστό ως ένα αρκετά αξιοπρεπές παιχνίδι. Ιδού, λοιπόν, η συνέχειά του!

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BITMAP BROTHERS/EON DIGITAL ENTERTAINMENT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300 (προτ. 500), 64MB RAM (προτ. 128), CD-ROM 4x, κάρτα γραφικών 8MB συμβατή με DirectX (προτ. 16), Windows 95/98/Me/2000, 600-1.000MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο



Το πρώτο που θα παρατηρήσετε στο Steel Soldiers είναι ότι έγινε και αυτό τρισδιάστατο, ακολουθώντας τις επιταγές της εποχής. Προσωπικά, δεν έχω καταλάβει ακόμη τι προσφέρει αυτή η μετάβαση από τις δύο στις τρεις διαστάσεις στα παιχνίδια στρατηγικής. Υποτίθεται ότι τα γραφικά είναι πολύ καλύτερα, ειδικά μάλιστα όταν κάνεις zoom in και βλέπεις την παραμικρή λεπτομέρεια, αλλά δεν νομίζω να παίζει κανείς με το μέγιστο zoom in. Από την άλλη, μάλιστα, τα τρισδιάστατα παιχνίδια στρατηγικής έχουν κάποια εγγενή προβλήματα στο χειρισμό, με αποτέλεσμα πολλές φορές να ξεφεύγεις από το ρυθμό του παιχνιδιού κινώντας την κάμερα. Προς τι, λοιπόν, όλος ο ντόρος με τα τρισδιάστατα γραφικά και όλα τα παιχνίδια σπεύδουν να τα υιοθετήσουν;





ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο παιχνίδι παίρνουν μέρος μόνο ρομπότ με ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά. Στο προηγούμενο Z, ξεχώρισε ο captain Zod, που κάνει και εδώ την εμφάνισή του, αν και ολίγον τι παραμελημένος. Αυτό συμβαίνει επειδή οι δύο μεγάλοι συνασπισμοί, Megacom και Transglobal, έπειτα από πάρα πολλά χρόνια πολέμου και εκατοντάδες "ρομποκτονίες", αποφασίζουν να κηρύξουν ανακωχή. Γι' αυτό το λόγο, ο Captain Z και οι άνδρες του (ή καλύτερα τα robots του) στέλνονται στον πλανήτη Rigal, όπου μετατίθενται όλοι οι απείθαρχοι στρατιώτες. Οπως είναι φυσικό, ο Z αισθάνεται ξεπερασμένος αλλά δεν έχει καμία διάθεση να αφήσει τα κυκλώματά του να σκουριάσουν. Στέλνει τους άνδρες του σε συνεχείς περιπολίες και σε μία από αυτές, τα δύο πρωτοπαλίκαρά του κατορθώνουν να μπλέξουν άσχημα. Ανακαλύπτουν ένα αεροδρόμιο και το αμέσως επόμενο που καταλαβαίνουν είναι οι σφαίρες που σφυρίζουν πά-

νω από τα κεφάλια τους. Το βάζουν στα πόδια και περιμένουν την αποστολή διάσωσης να τους πάρει, ενώ παράλληλα γεννιούνται κάποια ερωτήματα για το περίεργο αυτό αεροδρόμιο και τους ιδιοκτήτες του...

GAMEPLAY - A.I.

Το παιχνίδι αποτελείται από μία campaign 30 αποστολών που προχωρεί γραμμικά, δηλαδή πρέπει να τελειώσετε κάθε αποστολή για να προχωρήσετε στην επόμενη, ενώ δεν υπάρχουν επιλογές για το ποια θα είναι η επόμενη, όπως συμβαίνει στο Emperor. Οι αποστολές έχουν τους συνηθισμένους, από άλλα παιχνίδια, στόχους, όπως καταστροφή κάποιων συγκεκριμένων κτηρίων, διάσωση στρατιωτών κ.ά. Γενικά, το παιχνίδι κινείται στα πρότυπα όλων των real time strategies, μόνο που είναι τρισδιάστατο και έχει, όπως και το πρώτο Z, μία μεγάλη πρωτοτυπία, ενώ δεν υπάρχει καθόλου σύστημα resource gathering. Χρήματα αποκτάτε ανάλογα με το μέρος του χάρτη που έχετε υπό την κατοχή σας. Συγκεκριμένα, ολόκληρος ο χάρτης αποτελείται από ορισμένα τμήματα τα οποία χωρίζονται από διαφανείς γραμμές. Σε κάθε τμήμα υπάρχει και μία σημαία. Αν κάποιο ρομπότ την ακουμπήσει, παίρνει το χρώμα της παράταξής του. Μόνο αν πάρετε πολλές περιοχές στην κατοχή σας μπορείτε να κερδίζετε αρκετά χρήματα για να δημιουργήσετε στρατό και μόνο σε αυτές τις περιοχές μπορείτε να κτίζετε κτήρια. Ξεκινώντας το παιχνίδι, μερικές περιοχές είναι ουδέτερες, ενώ άλλες ανήκουν στον εχθρό. Φυσικά, είναι πολύ πιο εύκολο να κατακτήσετε τις ουδέτερες γιατί εκεί δεν θα συναντήσετε αντίσταση, ενώ και όλα τα κτήρια που υπάρχουν σε αυτές θα περιέλθουν αυτομάτως στην κατοχή σας.

Εξαιτίας της έλλειψης συστήματος resource gathering, το παιχνίδι δίνει αρχικά την εντύπωση πως είναι απλώς action. Αυτό ακριβώς, όμως, το σύστημα χρηματοδότησης μέσα από τις περιοχές είναι που δίνει όλα τα στοιχεία strategy στον τίτλο και ανοίγει τους δρόμους για πολλές στρατηγικές. Ξεχάστε τα παιχνίδια όπου κλεινόσασταν στη βάση σας και περιμένατε ώσπου να κτίσετε μεγάλο στρατό. Εδώ πρέπει από την αρχή να βγείτε από το "καβούκι" σας να κατακτήσετε όσο περισσότερες περιοχές του χάρτη γίνεται ώστε να αυξήσετε την εισροή των χρημάτων, και όσες περιοχές κατακτήσετε να τις υπερασπιστείτε μέχρι τέλους.

Η artificial intelligence των εχθρών είναι πολύ καλή. Στην αρχή, σας πιέζουν πολύ, ξεκινούν και αυτοί να κατακτούν όσο πιο πολλά κομμάτια του χάρτη γίνεται,



Burn, baby! Burn!

με αποτέλεσμα γρήγορα να ξεσπούν αψιμαχίες. Πολλά κομμάτια γης θα αλλάζουν συνεχώς χέρια, καθώς θα μάχεστε λυσσασμένα με τους αντιπάλους, ενώ άλλα θα μπορείτε να τα κρατάτε ευκολότερα στην κατοχή σας γιατί θα είναι καλύτερα προφυλαγμένα. Το αντίθετο φυσικά ισχύει με άλλα, τα οποία είναι ιδιαίτερα εκτεθειμένα και δεν θα μπορέσετε τελικά να τα κρατήσετε στην κατοχή σας. Πάντως, είναι ιδιαίτερα σημαντικό κάποιες περιοχές-περάσματα (όπως αυτές με τις γέφυρες) να τις κρατήσετε οπωσδήποτε υπό τον έλεγχό σας, ώστε να μπορείτε να αποκρούετε ευκολότερα τις επιθέσεις των αντίπαλων ρομπότ.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολύ καλή τεχνητή νοημοσύνη
- Προσεγμένος ήχος
- Συνδυάζει στοιχεία action
- Γρήγορος ρυθμός παιχνιδιού
- Χιουμοριστικό (έως ένα σημείο)

Αρνητικά

- Υψηλές απαιτήσεις
- Οχι πολύ καλά γραφικά για 3D
- Δύσκολος χειρισμός
- Ελλειψη ποικιλίας στους χάρτες

Από τη στιγμή, όμως, που θα αποκρούσετε τις αρχικές πολύ σκληρές επιθέσεις του υπολογιστή και καταφέρετε να θέσετε υπό την κυριαρχία σας κάμποσες περιοχές, ο προηγούμενος ξέφρενος ρυθμός του παιχνιδιού μειώνεται κάπως και σας επιτρέπει να σκεφτείτε τα επόμενα βήματά σας. Το σημείο που μου έκανε εντύπωση, πάντως, είναι πως από ένα σημείο και έπειτα ο υπολογιστής δείχνει να υποχωρεί αδικαιολόγητα και να περιμένει υπομονετικά να του επιτεθείτε! Σε γενικές γραμμές, όμως, η A.I. του παιχνιδιού είναι πολύ καλύτερη από άλλα παιχνίδια του είδους.

ΠΟΙΚΙΛΙΑ - ΑΝΤΟΧΗ

Η ποικιλία των μονάδων σε σχέση με τις αντίστοιχες του Emperor, είναι πολύ μικρή. Στο Steel Soldiers δεν υπάρχει επιλογή της παράταξης με την οποία θα παίξετε, αλλά και να υπήρχε δεν θα άλλαζαν πολλά, αφού οι αντίπαλοι έχουν ακριβώς τις ίδιες μονάδες με εσάς.

Μάλιστα, αν και το παιχνίδι αναφέρεται σε



Σας θυμίζει τίποτα; ...ούτε και σ' εμένα! (Μήπως παίρνω ληγμένα;)



Με τόσες φωτοβολίδες, ούτε Ανάσταση να ήταν!

ΠΕΡΙ ΠΕΡΙΟΧΩΝ ΚΑΙ ΣΗΜΑΙΩΝ

Για να διευκολύνουμε όσους αγοράσουν τελικά το παιχνίδι, πρέπει να αναφέρουμε τον τρόπο με τον οποίο υπολογίζονται τα χρήματα που θα παίρνουν από τις περιοχές που καταλαμβάνουν. Οπως είπαμε, κάθε περιοχή δεν δίνει τον ίδιο αριθμό χρημάτων, αλλά ανάλογα με το μέγεθός της και τη στρατηγική σημασία της δίνει λιγότερα ή περισσότερα. Το μέγεθος κάθε περιοχής φαίνεται με το μάτι, ρίχνοντας απλώς μία ματιά στο mini-map, ενώ η στρατηγική σημασία των περιοχών βαθμολογείται από το παιχνίδι από το 1 έως το 5. Μπορείτε να αντιληφθείτε το βαθμό κάθε περιοχής παρατηρώντας προσεκτικά τη σημαία κάθε περιοχής. Σε αυτή αναγράφεται ο αριθμός, και φυσικά δεν είναι τυχαίος: Οσο πιο μεγάλος τόσο πιο δύσκολο θα είναι να κατακτήσετε την περιοχή και έπειτα να τη διατηρήσετε υπό τον έλεγχό σας. Τέλος, σε μία προσπάθεια γρήγορου πλουτισμού μπορείτε να κτίσετε και refinery, το οποίο αυξάνει κατά 20% το ποσό των χρημάτων που παίρνετε κάθε στιγμή.



έναν φανταστικό κόσμο, οι μονάδες που προσφέρει είναι συνηθισμένες, όπως jeeps, light tanks, ελικόπτερα, anti-tank guns (ίδια με τα turrets του Red Alert). Βέβαια, υπάρχουν και μια-δυο πρωτότυπες μονάδες, όπως το disgregator, ένα τανκ που προκαλεί σεισμούς, ή technicians που μπορούν να μετατρέψουν τις αντίπαλες μονάδες σε δικές σας. Ευτυχώς, υπάρχουν και εναέριες αλλά και θαλάσσιες μονάδες, για να σπάνε τη μονοτονία.

Το καλό είναι πως το παιχνίδι δεν παίρνει τον εαυτό του πολύ στα σοβαρά και το δείχνει αυτό με κάθε τρόπο, από τους διάλογους μέχρι τα ονόματα των στρατιωτών: Υπάρχει ένας στρατιώτης (που ρίχνει δυνατούς πυραύλους) με το όνομα tough, και μην ξεχάσουμε και τον psycho. Τέλος, μεγάλη εντύπωση προκαλεί ο περιορισμός των μονάδων σε 150, αριθμός πολύ μικρός σε σύγκριση με άλλα παιχνίδια του είδους, που επιτρέπουν κυριολεκτικά την κατασκευή εκατοντάδων μονάδων. Επίσης, μεγάλο πρόβλημα είναι πως οι καλύτερες μονάδες αργούν πολύ να δοθούν στον παίκτη, γεγονός που σημαίνει πως για ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού θα έχετε στη διάθεσή σας τις απολύτως βασικές μονάδες (τρία είδη στρατιωτών και άλλα τρία οχημάτων). Αυτό, σε συνδυασμό με τη γραμμικότητα των αποστολών και τα επαναλαμβανόμενα objectives, μειώνει αρκετά την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο, εκτός αν σας ενθουσιάσει τόσο ο γρήγορος ρυθμός του παιχνιδιού, οπότε δεν δώσετε τόση σημασία σε αυτά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - INTERFACE

Για να επιλέξετε μονάδα ή να κάνετε κάποια δράση (επίθεση, επισκευή), αρκεί το αριστερό κλικ. Επιλέγοντας κάθε μονάδα θα παρατηρείτε γύρω της χρωματιστούς κύκλους. Αυτοί υποδηλώνουν τα όρια στα οποία η μονάδα βλέπει τους εχθρούς (line of sight) και το βεληνεκές του όπλου της. Με δεξί κλικ σε κάθε μονάδα ή κτήριο έχετε πρόσβαση σε ένα μενού ξεχωριστό για κάθε τύπο μονάδας (π.χ. στα construction robots εμφανίζονται τα κτήρια που μπορείτε να κτίσετε). Στην οθόνη, στο κάτω δεξιά μέρος, υπάρχει ένας mini-map, ενώ πάνω δεξιά μία οθόνη που δείχνει όλα τα hotspots, δηλαδή εμφανίζει όσες μονάδες δέχονται επίθεση. Είναι πολύ πρακτική γιατί με κλικ πάνω της, σας μεταφέρει κατευθείαν στο σημείο της δράσης και δεν χρειάζεται να ψάχνετε στο χάρτη. Το ίδιο πρακτική είναι και μία οθόνη στο πάνω αριστερό μέρος, όπου εμφανίζονται σε κείμενο όλα τα συμβάντα (επίθεση, ολοκλήρωση κάποιας κατασκευής κ.ά.). Και εδώ μπορείτε με διπλό κλικ να μεταβείτε στην αντίστοιχη τοποθεσία.

Σχετικά με τη μετακίνησή σας στο χάρτη, τα πράγματα είναι αρκετά διαφορετικά σε σχέση με τα 2D παιχνίδια. Εκτός από τη μετακίνηση προς τις τέσσερις κατευθύνσεις του χάρτη που υπήρχε και σε αυτά, εδώ έχουμε άλλες δύο παραμέτρους. Πρώτον, μπορείτε να περιστρέψετε την κάμερα ή να αλλάξετε τη γωνία της, πατώντας ταυτόχρονα τα δύο κουμπιά του ποντικιού και κινώντας το ανάλογα και, δεύτερον, υπάρχει zoom in/out το οποίο επιτυγχάνεται με τη χρήση του wheel που υπάρχει στο ποντίκι. Αυτές οι δύο λειτουργίες είναι αρκετά σημαντικές για να τα πάτε καλά στο παιχνίδι, οπότε (εφόσον δεν υπάρχει tutorial) θα πρέπει στις πρώτες δύο



Ωραία λάμψη! Αν επρόκειτο βέβαια για τη βάση των αντιπάλων, θα ήταν πολύ καλύτερα!



Τόσο καπνό δεν βγάζει ούτε ο φούρνος της γειτονιάς μου!



Σε λίγο, το αντίπαλο bunker θα αποτελεί παρελθόν! (Η έτσι ελπίζω τουλάχιστον!)



Η επέλαση των jeeps.

αποστολές να συνηθίσετε το χειρισμό και να βρείτε ενδεχομένως την κλίση και το επίπεδο zoom που σας εξυπηρετούν καλύτερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Steel Soldiers δεν είναι άσχημα, αλλά δεν είναι και αρκετά καλά για τρισδιάστατο παιχνίδι. Θα περιμέναμε μεγαλύτερη λεπτομέρεια τόσο στις μονάδες όσο και στο περιβάλλον, αν και οι εκρήξεις είναι αρκετά καλές. Οι κόσμοι που πολεμάτε είναι έξι (πέντε πίστες σε κάθε κόσμο) και περιλαμβάνονται παγωμένες περιοχές, ζούγκλα, έρημος και άλλα περίεργα περιβάλλοντα. Βέβαια, υπάρχουν ορισμένα καλά οπτικά εφέ, όπως οι καπνοί που βγαίνουν κατά την καταστροφή των οχημάτων και οι ριπές των όπλων ή ορισμένες αντανακλάσεις στο νερό. Οι cutscenes είναι αρκετά πρωτότυπες, καθώς μοιάζουν σαν κινούμενα καρέ από κάποιο περιοδικό με κόμιξ. Αρχικά φαίνεται καλή ιδέα, αλλά γρήγορα θα διαπιστώσετε πως δείχνουν ερασιτεχνικές (ή καλύτερα πρόχειρα φτιαγμένες).



Στον τομέα του ήχου, τα πράγματα αλλάζουν άρδην, η μουσική είναι αρκετά προσεγμένη με εναλλαγές από ambient σε techno και δημιουργεί καλή ατμόσφαιρα. Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά, από τον ήχο που κάνουν τα όπλα μέχρι την καταστροφή των οχημάτων και τον ήχο των ελικοπτέρων. Εντυπωσιακό, όμως, είναι το speech: Τα ρομπότ φωνάζουν όταν εντοπίσουν εχθρό, για να ενημερώσουν τους συμπολεμιστές τους ή όταν η εξέλιξη της μάχης είναι άσχημη γι' αυτά. Τρομακτικές είναι οι κραυγές τους λίγο πριν να πεθάνουν, σαν να ήρθε το τέλος του κόσμου! (Τώρα που το σκέφτομαι, γι' αυτά ήρθε το τέλος του κόσμου! Άλλωστε, και τα ρομπότ έχουν ψυχή!)



"...η νέα τάξη μάς καλεί να γίνουμε κονσέρβες στην ίδια μηχανή". Οι παπαροκάδες είχαν προβλέψει την κυκλοφορία του Steel Soldiers! :)

MULTIPLAYER

Για να παίξετε με αντίπαλους ανθρώπους, υπάρχει στο CD του παιχνιδιού το Gamespy Arcade, ένα πρόγραμμα που υποστηρίζει πολλά παιχνίδια για δικτυακές μάχες, ανάμεσα σε αυτά και το Steel Soldiers. Αναλυτικά, τα modes είναι:

- Annihilation (καταστροφή όλων των μονάδων και των κτηρίων του αντιπάλου)
- Command Center (καταστρέψτε το αντίπαλο CC)
- Assassination (σκοτώστε τον αντίπαλο "ήρωα" - κάτι σαν το βασιλιά του AoE)
- Units (καταστρέψτε όλες τις μονάδες του αντιπάλου)
- Time limit (ορίζετε ένα όριο χρόνου μέσα στο οποίο θα παίξετε)

Για όσους δεν έχουν σύνδεση στο Internet ή απλώς θέλουν να εξασκηθούν πριν να ριχθούν στις δικτυακές μάχες, υπάρχει και το skirmish με τις ίδιες ακριβώς επιλογές, αλλά αντίπαλο τον υπολογιστή.

ΑΞΙΖΕΙ ΤΕΛΙΚΑ;

Το Steel Soldiers είναι ένα strategy με πολλές δόσεις action, χάρη σε ένα έξυπνο σύστημα απόκτησης χρημάτων με διαχωρισμό του χάρτη σε περιοχές. Εχει γρήγορο ρυθμό, αλλά απαιτεί και κάποιες κινήσεις τακτικής. Αξίζει τον κόπο να το δείτε, εκτός αν είστε από τους "κολλημένους" με τα παιχνίδια στρατηγικής, οπότε μην το πλησιάσετε καθόλου γιατί θα σας φανεί ως ύβρις στο είδος αυτό που ξεκίνησε η Westwood...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΝΤΟΧΗ	84

86



Διαφορετικό από τα συνηθισμένα strategies! Αποτελεί πολύ καλή προσπάθεια συνδυασμού στοιχείων στρατηγικής και δράσης!



Περίπου δύο χρόνια μετά το αξιόλογο Gangsters, η Eidos παρουσιάζει το Gangsters 2, ελπίζοντας να κάνει περισσότερο γνωστό και αγαπητό τον τίτλο της στο ευρύ κοινό. Το νέο επεισόδιο της πρωτότυπης και "επιμορφωτικής" σειράς της αγγλικής εταιρείας σάς δίνει τη δυνατότητα να γίνετε ο νέος "Νονός", ακολουθώντας τα "ένδοξα", αιματοβαμμένα βήματα του πατέρα σας. Και αν αναφωνήσατε "ο Θεός βοηθός!", καλό είναι να ξέρετε ότι ακόμα κι ο ιερέας είναι διεφθαρμένος σε αυτό το παιχνίδι!:))

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr





Βρισκόμαστε στις δεκαετίες του 1920-1930, κατά την περίοδο της ποτοαπαγόρευσης και του μεγάλου κραχ, που λύγισαν την αμερικανική οικονομία. Υπό αυτές τις συνθήκες, η επιβίωση και η ανάδειξη μεγάλων ομάδων γκάνγκστερ είναι εύκολη υπόθεση, που πολλές φορές γίνεται υπό τις ευλογίες των τοπικών αρχόντων. Χώρος δράσης η φανταστική πολιτεία New Temperance, όπου είχε εξελιχθεί και η πλοκή του πρώτου παιχνιδιού. Η εκδίκηση είναι πια η μόνη σκέψη σας και αυτή που σας ωθεί να συνεχίσετε. Ο πατέρας σας δολοφονήθηκε και ο θείος σας, που βρισκόταν μαζί του και γλίτωσε, σας βοηθάει να ξεκληρίσετε όλους τους άμεσα ή έμμεσα εμπλεκομένους. Η New Temperance χωρίζεται σε αρκετές περιοχές, οι οποίες ελέγχονται -ως επί το πλείστον- από συμμορίες, μικρές και μεγάλες. Ο παίκτης ξεκινά ουσιαστικά από το μηδέν, έχοντας μια μικρή περιοχή στα νότια του χάρτη, και ανεβαίνει σταδιακά προς τα βόρεια, εξολοθρεύοντας με περισσότερο ή λιγότερο βίαια μέσα όσους ελέγχουν τις περιοχές που συναντά στο διάβα του.

Η διαφθορά εξαπλώνεται σε όλα



τα κλιμάκια της εξουσίας, από τον αρχηγό της αστυνομίας μέχρι το δήμαρχο και τον ιερέα κάθε περιοχής, και εσείς, φυσικά, όχι απλώς δεν μένετε αμέτοχοι, αλλά χρησιμοποιείτε χρηματισμούς και εκβιαστικά μέσα για να επηρεάσετε συνειδήσεις. Αν και στη διάθεσή σας έχετε νόμιμες επιχειρήσεις, αυτές λειτουργούν συνήθως ως βιτρίνες άλλων, αρκετά επικερδέστερων. Στο Gangsters 2, σε αντίθεση με το πρώτο μέρος, είναι αδύνατη η πρόοδός σας στην πόλη χωρίς το έγκλημα. Προκειμένου να αποκτήσετε τα χρήματα που χρειάζεται η ομάδα και η προστασία της, πρέπει να εκμεταλλευτείτε κάθε παράνομη ευκαιρία που προκύπτει και να φτάσετε στα άκρα (και θα χρειαστεί να το κάνετε ουκ ολίγες φορές). Αυτή η λογική διέπει όλο το παιχνίδι, με αποτέλεσμα, φυσικά, να μην απευθύνεται σε όλους, πόσο μάλλον σε 11χρονα παιδιά, όπως σημειώνεται στην "DVD είμαι ή CD-ROM;" συσκευασία του παιχνιδιού (11+ ELSPA rating).

ΤΟ ΑΣΤΡΑΦΤΕΡΟ ΣΕΝΤΑΝ ΜΟΥ...

Η παρουσίαση του παιχνιδιού γίνεται από ένα αρκετά εντυπωσιακό μενού, που σας δίνει τη δυνατότητα να ρυθμίσετε το επίπεδο λεπτομέρειας των γραφικών και τον ήχο. Επίσης, από εδώ μπορείτε να "φορτώσετε" μία αποστολή ή να ξεκινήσετε μία καινούρια εκστρατεία (campaign), να παίξετε on-line ή να δείτε το Hall Of Fame. Πάντως, μην περιμένετε λεπτομερείς ρυθμίσεις για το χειρισμό και τα τεχνικά χαρακτηριστικά, διότι θα απογοη-



Δείγμα του interface ελέγχου των επιχειρήσεων.



Η καταδίωξη αυτοκινήτων με υψηλά ιστάμενα πρόσωπα είναι αρκετά εντυπωσιακή.

τευτείτε. Είναι χαρακτηριστικό ότι, ενώ το Gangsters 1 έδινε την επιλογή ανάλυσης των γραφικών (από 640x480 ως 1:024x768), στο Gangsters 2 αυτό παύει να ισχύει και πρέπει να καλυφθείτε με την προεπιλεγμένη ανάλυση των 800x600 pixels. Αυτό δεν είναι τυχαίο, διότι το παιχνίδι προσπαθεί να είναι αρκετά απλό στην προετοιμασία και την εκτέλεσή του. Η απλότητα είναι εμφανής και στα γραφικά του παιχνιδιού. Στη δράση παρεμβάλλονται κάποιες μικρές κινηματογραφικές σκηνές σε ασπρόμαυρο χρώμα, που δίνουν μια απαραίτητη ρετρό νότα στο παιχνίδι.

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά της κυρίως δράσης, αν και υπάρχουν κάποιες βελτιώσεις, δεν παρατηρούνται μεγάλες διαφορές από το πρώτο μέρος της σειράς. Η δράση στο λεπτομερή χάρτη λαμβάνει χώρα από μία ισομετρική, δισδιάστατη οπτική γωνία, ενώ όταν απομακρύνεστε από αυτόν, τότε τα γραφικά γίνονται εντελώς επίπεδα, απλοϊκά, ώστε να διευκολύνουν τον παίκτη. Ο σχεδιασμός των κτηρίων και των τοποθεσιών είναι αρκετά όμορφος, τα εφέ των εκρήξεων και των πυρών είναι συμπαθητικά, αλλά τίποτα το ιδιαίτερο. Επιπλέον, η κίνηση των πολυπληθών χαρακτήρων και οχημάτων στο παιχνίδι είναι μέτρια και δεν πείθει πάντα. Το Gangsters 2 περιλαμβάνει και εναλλαγή μεταξύ ημέρας και νύχτας (πολύ της μόδας τελευταία), καθώς και αρκετά όμορφα καιρικά φαινόμενα, όπως καταιγίδα και χιόνι, που συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα. Το βραδινό περιβάλλον, πάντως, είναι πολύ δυσδιάκριτο και η χρήση του λεπτομερούς χάρτη προκαλεί προβλήματα ορατότητας που εντείνονται ελλείψει της διόρθωσης gamma (gamma correction).

Και ο ήχος, όμως, δεν μας ενθουσίασε ιδιαίτερα. Τα ηχητικά εφέ των τρένων, της θάλασσας ή των τραμ που διασχίζουν τους δρόμους, καθώς και οι θόρυβοι των οχημάτων ή των κτηρίων είναι μεν ποιοτικοί, αλλά έπειτα από λίγο γίνονται αδιάφοροι εξαιτίας της έλλειψης ποικιλίας. Επίσης, οι ομιλίες των χαρακτήρων, παρ' ότι χιουμοριστικές, είναι λίγες, περιστασιακές και επαναλαμβανόμενες. Την κατάσταση σώζει κάπως το speech του θείου σας, που αναλύει κάθε αποστολή, καθώς και οι ήχοι των πυροβολισμών. Δεν έχουν, βέβαια, κάποια φοβερή εναλλαγή, αλλά είναι μελετημένοι και ακριβείς. Η μουσική, αν και αξιοπρεπέστατη, ακούγεται περιστασιακά, αφήνοντας την αίσθηση ενός "άμουσου" παιχνιδιού. Σε γενικές γραμμές, τα τεχνικά και εικαστικά στοιχεία δεν είναι λόγος για να αγοράσει κάποιος το Gangsters 2. Ωστόσο, το περιβάλλον που έφτιαξε η Hothouse είναι αρκετά λειτουργικό και μεταφέρει αρκετά καλά το κλίμα μιας τρομοκρατημένης πόλης του 1920. Το βασικότερο, έπειτα από λίγη ώρα ενασχόλησης με το παιχνίδι θα ξεχάσετε σε μεγάλο βαθμό τα γραφικά και τον ήχο! Γιατί;

ΩΡΑΙΟ ΚΤΗΡΙΟ, ΘΑ ΤΟ ΠΑΡΩ!

Μα, φυσικά, λόγω του gameplay του Gangsters 2, που είναι τόσο εθιστικό που μπορεί να σας κάνει να αμελήσετε τα υπόλοιπα στοιχεία του. Οπως, όμως, γίνεται στις περισσότερες περιπτώσεις, απαιτείται ένας ικανός χρόνος εκμάθησης του παιχνιδιού και είναι αναγκαία η ανάγνωση του (αναλυτικού αλλά λίγο κακογραμμένου) εγχειριδίου πριν να... εντρυφήσετε στο οργανωμένο έγκλημα. Περιέχονται γύρω στις 20 αυξανόμενης δυσκολίας αποστολές, που είναι σεναριακά συνδεδεμένες και με συγκεκριμένους στόχους, οι οποίοι φανερώνονται κατά την ενημέρωση του θείου Bane. Η εξέλιξη του παιχνιδιού είναι σχετικά γραμμική, κάτι που πρακτικά σημαίνει πως δεν μπορείτε να αλλάξετε πολύ τη στρατηγική σας κάθε φορά που παίζετε ή να παρεκκλίνετε πολύ από τα ζητούμενα. Αυτό οφείλεται τόσο στο χρονικό περιορισμό κάθε αποστολής, αφού έχετε κάποιες ώρες ή μέρες για να



Ο ΜΠΕΜΠΗΣ ΘΑ ΠΑΙΞΕΙ ΓΚΑΝΓΚΣΤΕΡ!

Ενώ όλη η Αμερική και η μισή Ευρώπη μιλούν για τη βία στα παιχνίδια και εξουσιοδοτούν οργανισμούς, όπως η ELSPA, να προστατεύσουν τα παιδιά -και όχι μόνο- από την έκθεσή τους σε αυτή, τα κριτήρια της αρχής αυτής τίθενται για άλλη μία φορά υπό αμφισβήτηση. Κι όμως, το Gangsters 2 έχει πάρει έγκριση να παίζεται από παιδιά 11 ετών και άνω! Σίγουρα δεν πρόκειται για το πιο βίαιο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει, αλλά προκαλεί εντύπωση η ευκολία με την οποία δίνεται αυτή η "βαθμολόγηση" σε έναν τίτλο που και μαστροπεία περιέχει, και αλκοόλ, και φόνους και όλα τα εγκληματικά στοιχεία που μπορούν να υπάρξουν στην γκανγκστερική μυθοπλασία ή πραγματικότητα. Ομως, παιχνίδια που περιέχουν λίγο σεξ ή "κακό" λόγο, όπως το Longest Journey ή το Toonstruck, λαμβάνουν χωρίς πολλή σκέψη ένα 15+ ή 18+. Απορία: Τα παίζουν καθόλου οι ειδικοί πριν να τα κατηγοριοποιήσουν;

επιτύχετε, όσο και στη φιλοσοφία του παιχνιδιού που δεν επιτρέπει πολλές νόμιμες... παρασπονδίες! Αυτό δεν μειώνει σε καμία περίπτωση την αξία του παιχνιδιού, μια και για να επιτύχετε στις αποστολές σας, πρέπει να σχεδιάσετε προσεκτικά την τακτική σας αλλά και να πραγματοποιήσετε εγκαίρως κάποιες κρίσιμες κινήσεις. Απλώς, δύσκολα θα το ξαναπαίξετε για να εντοπίσετε άλλους τρόπους δράσης. Επιπλέον, σε αντίθεση με τον turn based χαρακτήρα του Gangsters 1, ο διάδοχός του εξελίσσεται κατά κύριο λόγο σε πραγματικό χρόνο, εκτός από τις στιγμές που ασχολείστε με το επιχειρηματικό μέρος της συμμορίας σας, οπότε βρίσκεται σε paused mode.

INTERFACE

Θετική εντύπωση δημιουργεί ο πολύ προσεγμένος και λειτουργικός σχεδιασμός του interface του Gangsters 2. Με τα πλήκτρα + και - έχετε τη δυνατότητα να κάνετε zoom στο χάρτη κάθε αποστολής, από το επίπεδο μεγάλης λεπτομέρειας μέχρι μία στοιχειώδη άποψη της πόλης. Αν και με την επιλογή του λεπτομερούς χάρτη το παιχνίδι κυλάει πιο όμορφα, στην πράξη θα παρατηρήσετε ότι θα χρησιμοποιείτε τον πολύ σαφέστερο και "καθαρό" στην απεικόνισή του μακρινό χάρτη, διότι από εδώ μπορείτε να ελέγχετε πολύ μεγαλύτερες περιοχές της πόλης. Ο λεπτομερής χάρτης στην ουσία είναι για τις περιπτώσεις μάχης, όπου παίζει ρόλο η ορατότητα των στόχων. Από την οθόνη δράσης βλέπετε το χρόνο, τα χρήματα που διαθέτετε καθώς και τα επιλεγμένα μέλη της συμμορίας σας, στα οποία ασκείτε άμεσο έλεγχο (διότι υπάρχουν και αυτά που λειτουργούν underground). Επίσης, από εδώ μπορείτε να χειριστείτε κάθε μαφιόζο ξεχωριστά ή σε ομάδες, ελέγχοντας πλήρως τις συνηθισμένες ή ειδικές κινήσεις του, κατά κύριο λόγο με το mouse, διατάσσοντάς τον από το να τοποθετήσει εκρηκτικό μηχανισμό μέχρι να κρυφτεί σε μία κρυψώνα για να αποκατασταθεί η υγεία του. Επιπλέον, μπορείτε να ρυθμίσετε το βαθμό οξυθυμίας των γκάνγκστερ, έτσι ώστε να αντιδρούν σύμφωνα με τις απαιτήσεις σας σε μία "ανεπιθύμητη" συνάντηση. Η λειτουργία αυτή είναι πολύ σημαντική, αφού έχει άμεσο αντίκτυπο στην τεχνητή νοημοσύνη των μελών σας. Από την οθόνη κύριας δράσης μπορείτε να επιστρατεύσετε και μπράβους που θα προστατεύουν τα μέλη της συμμορίας σας, να ορίσετε τα όπλα τους, καθώς και να δείτε το "σύμβουλό" σας που σας ενημερώνει για την πορεία σας και τους κινδύνους που αντιμετωπίζετε.



Ε, ΟΧΙ ΚΑΙ RPG...

Σε κάθε αποστολή έχετε κάποιους στόχους να εκπληρώσετε, πρωτεύοντες και δευτερεύοντες, αλλά ο βασικός σκοπός σας είναι να αποκτήσετε όσο το δυνατόν περισσότερες αντίπαλες περιοχές. Για να το επιτύχετε αυτό, χρειάζεστε, καταρχήν, χρήματα, δυνατούς συμμάχους και οπλισμό. Μπορείτε να επιλέξετε μέχρι 8 γκάνγκστερ, ο καθένας από τους οποίους έχει μέχρι 4 ικανότητες με ξεχωριστό βαθμό για καθεμιά από αυτές. Συγκεκριμένα, ο βαθμός ικανότητας κυμαίνεται από 1 έως 5 αστέρια. Ολοι οι χαρακτήρες στο παιχνίδι έχουν a priori βαθμούς ικανότητας στην combat (μάχη) και τη stealth (διακριτικότητα) και από εκεί και πέρα οι υπόλοιπες ικανότητες ουσιαστικά τους κάνουν ξεχωριστούς και περιζήτητους. Για παράδειγμα, υπάρχουν γκάνγκστερ με ανεπτυγμένη την ικανότητα για απαγωγές, επαγγελματικές δολοφονίες ή γκάνγκστερ που μπορούν να επηρεάσουν πιο εύκολα από τους άλλους. Η ίδια μορφή "εμπειρίας" ισχύει και για τους διευθυντές των επιχειρήσεών σας, μόνο που αυτοί έχουν ειδικές ικανότητες στις παράνομες



Το τρένο-καρβουνιάρης λειτουργεί αρκετά ατμοσφαιρικά στο σκηνικό του παιχνιδιού.



Οι περιπολίες της αστυνομίας δίνουν μία ψευδαίσθηση σιγουριάς στους πολίτες.



Στο Hall Of Fame μπαίνουν μόνο οι μαφιόζοι.



Ανελέητες μάχες στους δρόμους της πόλης. Ενα καθημερινό φαινόμενο σε μια καταραμένη πόλη.

επιχειρήσεις, όπως η μαστροπεία, η τοκογλυφία, τα παράνομα στοιχήματα, οι αγώνες πάλης, το λαθρεμπόριο όπλων και ποτών και οτιδήποτε άλλο μπορεί να ανεβάσει το πρεστίζ και το κασέ ενός αρχιμαφιόζου που σέβεται τον εαυτό του! Επιπλέον, είναι αξιοσημείωτο ότι έπειτα από κάθε αποστολή και ανάλογα με τη βαθμολογία σας παίρνετε κάποιους πόντους εμπειρίας(!), τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να "αναβαθμίσετε" τις ικανότητες κάποιων από τους συνεργάτες σας.

ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

Οι σύμμαχοι και οι υπάλληλοί σας, είτε σας παρέχονται ως "δώρο" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είτε προσχωρούν στην "οικογένειά" σας έπειτα από μία μεγάλη επιτυχία. Ο πιο διαδεδομένος τρόπος να βρείτε, όμως, τον άνθρωπο που θέλετε είναι μέσω των μικρών αγγελιών στην εφημερίδα της πόλης, που εκδίδεται κάθε πρωί και απόγευμα. Εκτός των αγγελιών, στην εφημερίδα θα διαβάσετε νέα, διάφορες φήμες που κυκλοφορούν, την εξέλιξη κάποιας μεγάλης δίκης και συγκεντρωτικά οικονομικά αποτελέσματα. Επίσης, εδώ θα ενημερωθείτε για τους "most wanted" καταζητούμενους (συνήθως είστε εσείς!), τις συλλήψεις, τις επιδρομές και τους νεκρούς του 12ώρου που πέρασε. Το ορμητήριο της οργάνωσής σας βρίσκεται σε ένα γραφείο-κάλυψη σε κάποια περιοχή σας. Από εδώ μπορείτε να επιβλέπετε τα πάντα, από τα άτομα που την απαρτίζουν μέχρι τα ωριαία οικονομικά σας. Επίσης, εδώ μπορείτε να αναρρώσετε αν έχετε χτυπηθεί, να αγοράσετε ή να πουλήσετε όπλα και οχήματα από κάποιον πλανόδιο πωλητή(!) ή να ανακρίνετε κάποιο θύμα απαγωγής! Σε ό,τι αφορά τις υπόλοιπες επιχειρήσεις σας, που αντιπροσωπεύονται από τα αντίστοιχα κτήρια πάνω στο χάρτη, το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι Shift και αριστερό κλικ σε κάποιο από αυτά. Από εκεί και πέρα έχετε πρόσβαση στα οικονομικά στοιχεία τόσο των νομίμων όσο και των παρανόμων, μπορείτε να αλλάξετε τους διευθυντές τους, να τοποθετήσετε μπράβους για προστασία (με το αζημίωτο) και να δείτε τις απαιτήσεις σε... ποτά. Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να αλληλεπιδράσετε με τα εχθρικά κτήρια, έτσι ώστε να τα καταλάβετε ή να εκτελέσετε κάποια συγκεκριμένη πράξη (απαγωγή, ανατίναξη, επίθεση, λεηλασία και άλλα ευγενή). Αν καταφέρετε και καταλάβετε κάποιο κτήριο, τότε η περιοχή η οποία βρίσκεται γύρω του αυτομάτως έρχεται υπό την κατοχή σας, μαζί με τις υπόλοιπες επιχειρήσεις και τα δημόσια κτήριά της. Φυσικά, το ίδιο ισχύει και για τις αντίπαλες συμμορίες και τα δικά σας κτήρια!

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αν νομίζατε ότι οι μόνοι άξιοι αντίπαλοί σας στο παιχνίδι είναι οι αντίπαλοι μαφιόζοι, απατάσθε! Τα "όργανα" της τάξης φαίνεται ότι είναι πιο οργανωμένα από ποτέ, κάνοντας συνεχώς περιπολίες και αντιδρώντας άμεσα σε κάποιο ξαφνικό γεγονός. Οι "αδιάφθοροι" του FBI είναι επίσης μεγάλος μπελάς σε πιο προχωρημένες πίστες, ενώ μην εκπλαγείτε αν "ακούσετε" μία φήμη ότι πρόκειται να σας βγάλει από τη μέση κάποιος πληρωμένος δολοφόνος! Οι αντίπαλοι γκάνγκστερ ακολουθούν το ίδιο σύστημα βαθμών ικανοτήτων με εσάς, με αποτέλεσμα η κυριαρχία κάποιου στη μάχη να βασίζεται στα αστέρια μάχης του, τους μπράβους που έχει και τον οπλισμό του. Γενικά, η A.I., τόσο των φιλικών μονάδων όσο και των εχθρικών ή ουδέτερων, είναι αρκετά ικανοποιητική. Εκεί που εμφανίζεται το σημαντικότερο πρόβλημα του παιχνιδιού είναι στον τομέα του χειρισμού των αυτοκινήτων. Δυστυχώς, η μάχη και η κίνηση με το αυτοκίνητο είναι ζωτικής σημασίας στο Gangsters 2 και το μειονέκτημα αυτό μπορεί να στραφεί εις βάρος του παίκτη.

ΕΝΑΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΝΟΝΟΣ!

Παρά τις αδυναμίες του, το Gangsters 2 και υποβλητική ατμόσφαιρα καταφέρνει να δημιουργήσει μέσα από τον προσεγμένο σχεδιασμό του και εθισμό προκαλεί σε όποιον αφιερώσει λίγο χρόνο μαζί του. Η Hothouse έδωσε μεγαλύτερη έμφαση στη δράση, απλοποιώντας κάπως τα πολύπλοκα και εξειδικευμένα στοιχεία στρατηγικής που είχαν εμφανιστεί στο πρώτο μέρος. Τέλος, ειδική μνεία πρέπει να γίνει στο παιχνίδι πολλαπλών παικτών (multiplayer), αφού με το ίδιο CD-ROM μπορούν να παίξουν μέσω του υπολογιστή τους όλοι οι φίλοι σας! Από την on-line ενασχόλησή μας με το παιχνίδι μέσω του Gamespy παρατηρήσαμε ότι έχει πολύ ενδιαφέρον. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΕΘΙΣΜΟΣ	90
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85

84



Ενα εθιστικό παιχνίδι, με αρκετό βάθος στο gameplay και έμφαση στη δράση και την τακτική πριν από τη μάχη. Όσοι περιμένουν τρομερά γραφικά και ήχο, θα απογοητευτούν. Αυτοί όμως που θέλουν κάτι έξυπνο και προκλητικό, και ειδικά αν τους αρέσει η "μυθολογία" της μαφίας, σίγουρα θα βρουν κάτι που θα τους αγγίξει.

European Super League

Είναι σύνηθες φαινόμενο στο χώρο των Η/Υ να μεταφέρονται επί της οθόνης τα μεγάλα αθλητικά γεγονότα που λαμβάνουν -ή πρόκειται να λάβουν- χώρα και στη "real life". Κατά καιρούς έχουμε λάβει μέρος σε όλες τις μεγάλες ποδοσφαιρικές διοργανώσεις, μέσα πάντα από τις οθόνες των υπολογιστών μας, και φυσικά τα έχουμε καταφέρει πολύ καλύτερα από τις ομάδες που υποστηρίζουμε.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	VIRGIN INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium 233MHz, 32MB RAM, 510MB Hard Disk, 8x CD-ROM, VGA 12MB, κάρτα ήχου

του Ζε-Ηλία Καφούρου
ze-ilias@otenet.gr



Τώρα λοιπόν έχουμε να κάνουμε με ακόμη ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου, το οποίο ξεχωρίζει εξ' αρχής για έναν και μόνο λόγο: Αναφέρεται σε μία διοργάνωση που δεν έχει πραγματοποιηθεί ποτέ, τη λεγόμενη Ευρωπαϊκή Σούπερ-Λίγκα. Για να δούμε, λοιπόν -λαμβάνοντας υπόψη και την αδιαμφισβήτητη κυριαρχία του FIFA 2001 στο χώρο- αν το European Super League μπορεί να σταθεί με αξιώσεις στο εικονικό ποδοσφαιρικό στερέωμα.

Η αλήθεια είναι πως πριν από ορισμένο χρονικό διάστημα είχαν μαζευτεί κάποιες από τις καλύτερες ομάδες από όλη την Ευρώπη (φυσικά, από τη χώρα μας μόνο μία ομάδα θα μπορούσε να συμμετάσχει. Ποια; Μα αυτή που έχει σταθερή και αδιάλειπτη παρουσία στις τελευταίες 5 διοργανώσεις του UEFA Champions League και έχει ο Μεγαλοδύναμος - άσχετο αν μερικές φορές ανασταίνουμε κάθε πεθαμένη ομάδα) και συζήτησαν το ενδεχόμενο δημιουργίας μίας ανεξάρτητης διοργάνωσης. Οσοι ασχολείστε (και) με τον κόσμο της... πορτοκαλί μπάλας, θα έχετε ήδη διακρίνει τρομακτικές ομοιότητες με το φετινό φαινόμενο των δύο ευρωπαϊκών πρωταθλημάτων (Euroleage και Suproleague). Ο σκοπός κοινός με αυτόν των καλαθοσφαιρικών ομάδων: Η αύξηση των εσόδων για τις ομάδες, μέσω ενός πιο δίκαιου καταμερισμού από πλευράς της ευρωπαϊκής ομοσπονδίας. Τελικώς, η FIFA ικανοποίησε εν μέρει τα αιτήματα των ισχυρών και έτσι δεν είχαμε κανενός είδους αποστασιοποιήσεις και διασπάσεις, όπως έγινε με τη FIBA και την Uleb (ασχέτως αν τελικώς επανενώθηκαν). Ανεπίσημα όμως, η σκέψη υλοποίησης αυτής της ιδέας δεν έχει εγκαταλειφθεί - κυρίως χρησιμεύει ως ένας ισχυρός "άσσος στο μανίκι" των μεγάλων ομάδων. Εδώ που τα λέμε, με την UEFA ποτέ δεν μπορείς να είσαι σίγουρος! Κάτι σαν τον Λύρη δηλαδή. Εκεί που νομίζεις ότι έχεις ησυχάσει από την υποχθόνια παρουσία του, βλέπεις τον εαυτό σου πρωταγωνιστή σε κάποια νέα ιστορία που έχει δημιουργήσει στο αρρωστημένο μυαλό του. Αλλωστε, ποιος λογικός άνθρωπος δουλεύει στο "PC Master"; Αυτά τα ολίγα για την ιστορία. Είναι ώρα να αρχίσουμε να εξετάζουμε το παιχνίδι σε βάθος, πλάτος και... ύψος!



ΓΙΑ "ΖΕΣΤΑΜΑ"

Ας δούμε "πρωτοπόλο" (όπως έχει πει και πασίγνωστος πολιτικός ηγέτης) τι modes διαθέτει το παιχνίδι. Πρώτο και καλύτερο, βέβαια, είναι η ομώνυμη διοργάνωση, η οποία χωρίζει τις 16 ομάδες σε 4 ομίλους και θυμίζει κάτι από Champions League. Οι 2 πρώτοι εκάστου ομίλου προκρίνονται στην επόμενη φάση, η οποία περιλαμβάνει διπλούς, knock-out αγώνες. Αν όμως θέλετε, μπορείτε να δημιουργήσετε τη δική σας custom διοργάνωση ή και το δικό σας πρωτάθλημα, επιλέγοντας -γεγονός αναμενόμενο άλλωστε- πόσες και, φυσικά, ποιες ομάδες θα συμμετάσχουν σε αυτή, καθώς και όλες τις παραμέτρους που θα σχετίζονται με



Κι όμως, δεν διαχειρίζομαι τις τακτικές της δικής μου ομάδας!



Αψογο στυλ για... κιθαρίστας!



Επ, πού την πας την μπάλα;

την εκάστοτε custom διοργάνωση. Σε περίπτωση τώρα που επιθυμείτε να προπονηθείτε λιγάκι πριν να μπείτε στο γήπεδο και διεκδικήσετε το όποιο τρόπαιο, υπάρχει η επιλογή training. Το κακό εδώ είναι πως δεν μπορούμε να προπονηθούμε σε στημένες φάσεις, αλλά περιοριζόμαστε στον έλεγχο μίας ομάδας εντός του γηπέδου, χωρίς αντιπάλους. Βέβαια, κάτι είναι και αυτό, αλλά μην ξεχνάμε πως πολλές φορές από τη σωστή εκτέλεση κάποιας στημένης φάσης μπορεί να κερδίσουμε έναν σημαντικό αγώνα (μήπως έχετε ξεχάσει πώς κατέκτησε η Manchester United το Champions League πριν από 2 χρόνια;). Τες-πα, ας το παραβλέψομεν προς το παρόν. Αν τα καταφέρνει καλύτερα σε άλλους, πιο ουσιώδεις τομείς, το παρόν δεν αποτελεί ιδιαίτερο πρόβλημα. Κατόπιν, αν θέλετε να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας απέναντι σε μία ομάδα, τότε δεν έχετε παρά να επιλέξετε το friendly. Είναι ένας καλός τρόπος για να δείτε τι σας... περιμένει - τώρα, αυτό ο καθένας το καταλαβαίνει όπως θέλει! Μία δοκιμή θα σας πείσει!

Μα καλά, πώς μου διέφυγε; Σας μίλησα για επιλογή ομάδων, αλλά δεν σας έχω πει ακόμα ποιες είναι οι ομάδες που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Ετσι λοιπόν, εδώ συναντάμε 16 τον αριθμό ομάδες, οι οποίες αποτελούν την αφρόκρεμα της Ευρώπης (αν και κατά την ταπεινή γνώμη μου υπάρχουν σημαντικές απουσίες). Ας μη σας κουράζω όμως άλλο, είναι ώρα να σας... απαγγείλω τις ομάδες που δηλώνουν "παρών", στην -εικονική πάντα- Ευρωπαϊκή Σούπερ-Λίγκα: Ολυμπιακός (Ελλάδα - ποια άλλη ομάδα θα μπορούσε να είναι;) Liverpool, Chelsea (Αγγλία), AC Milan, Internazionale (Ιταλία), Bayern Munchen, Bayer-μια βραδιά στο- Leverkussen, Borussia Dortmund (Γερμανία), Paris St Germain (Γαλλία), Barcelona, Real Madrid (Ισπανία), IFK Gottenborg (Σουηδία), SL Benfica (Πορτογαλία) και Olympique Marseille (Γαλλία). Δεν είναι κρίμα όμως που απουσιάζουν ομάδες όπως η Manchester United, η Porto, η AS Roma, η Lazio, η Juventus (όσο και αν την αντιπαθώ δεν παύει να είναι μία πολύ μεγάλη ομάδα), η Valencia ή η Monaco; Αλλωστε, όλοι οι καλοί χωράνε, έτσι δεν είναι;

ΣΤΗ ΣΕΝΤΡΑ

Ή αλλιώς "η ώρα της κρίσεως" ή "πάρε το φτυάρι και άρχισε!". Μήπως σας προδιαθέτω κάπως αρνητικά; Η αλήθεια είναι πως ναι, αλλά όπως θα διαπιστώσετε συνεχίζοντας την ανάγνωση, δεν έχω και άδικο. Φαίνεται πως το παιχνίδι στην προσπάθειά του να... σκοράρει, ξεκινά από εμφανή θέση οφ-σάιντ! Τι εννοώ; Ας ξεκινήσω από τα "ελαφρά" παραπτώματα, δηλαδή αυτά που αφορούν στα γραφικά. Αν και δεν αποτελούν το βασικότερο παράγοντα σε ένα τέτοιο παιχνίδι (τουλάχιστον έτσι πιστεύω προσωπικά), όλοι λίγο-πολύ συμφωνούμε πως μία καλή οπτική εικόνα ποτέ δεν βλάπτει το σύνολο. Λοιπόν, τα γραφικά του European Super League είναι από μέτρια έως πολύ... μέτρια! Οι παίκτες είναι σχετικά καλοσχεδιασμένοι (με λίγη καλή θέληση), αλλά χωρίς πολλές λεπτομέρειες στην εμφάνισή τους. Μάλιστα, κάποιες φορές θα διαπιστώσετε πως το μυϊκό σύστημα και η γράμμωσή τους συνήθως απεικονίζεται από σπαστές ευθείες. Παρατηρώντας τώρα τα πρόσωπά τους, θα δείτε ότι υπάρχει μία βάση αληθοφάνειας, καθώς μερικοί όλο και κάπως μοιάζουν στους "ιδιοκτήτες" τους. Οι πιο τακτικοί αναγνώστες θα θυμάστε την αναφορά που είχα κάνει για το ESL σε παλαιότερο τεύχος, από την -πάλαι ποτέ κραταιά- στήλη "PC Games". Για όσους πιθανόν δεν το θυμούνται -ή ίσως και να μη γνωρίζουν (ήτοι δεν το διάβασαν)-, ειδικές ομάδες της παραγωγού εταιρείας επισκέφθηκαν τις ποδοσφαιρικές ομάδες που συμμετέχουν στο παιχνίδι προκειμένου να φωτογραφήσουν τους παίκτες, αλλά και τα γήπεδα αυτών. Φαίνεται όμως ότι οι άνθρωποι της Virgin τζάμπα μπήκαν στον κόπο, αφού το τελικό αποτέλεσμα δεν είναι αντάξιο των προσδοκιών. Αναρωτιέμαι μάλιστα ποιος έκανε αυτή τη φωτογράφηση, αλλά και τι μηχανή χρησιμοποίησε. Για να ξέρω τι να μην αγοράσω ποτέ! Κοιτώντας προσεκτικά τα πρόσωπα, θα δείτε πως τα μάτια και οι μύ-

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Η ιδέα της διοργάνωσης.
- Η παρουσία του Θρύλου!
- Καλοσχεδιασμένα γήπεδα.

Αρνητικά

- "Αχρωμο" κοινό στις κερκίδες.
- Κακή σχεδίαση και κίνηση των παικτών.
- Δύσχρηστος τρόπος χειρισμού.
- Μικρή αντοχή στο χρόνο.



Καλά, πότε κάναμε και άλλες μεταγραφές και δεν το έμαθα;



Με τέτοια σωματοδομή, άνετα θα δούλευαν ως "πόρτα".



Μα καλά, δεν βλέπει ότι προσποιείται;



Και όμως, αν και ξάπλα, δεν είναι ο Καραγκούνης!

τες φέρνουν λίγο στους πραγματικούς παίκτες, αλλά υστερούν στις γωνίες των προσώπων καθώς και στην όλη κατασκευή του κεφαλιού (μαλλιά κ.λπ.).

Τα μόνα σημεία όπου έχει γίνει πολύ καλή δουλειά είναι η απεικόνιση των εμφανίσεων των ομάδων και ο σχεδιασμός των γηπέδων (κερκίδες), αρκεί αυτά να είναι... άδεια από θεατές! Και αυτό διότι οι φίλαθλοι -εντός του παιχνιδιού πάντα- δεν είναι τίποτα άλλο από μία κακοσχεδιασμένη "ταπετσαρία", με θολές γραμμές και θαμπά, μπλεγμένα μεταξύ τους, χρώματα. Οσο για την κίνηση αυτών, φαίνεται πως αποτελεί άγνωστη έννοια για τους δημιουργούς. Δεν υπάρχει ούτε καν η επαναλαμβανόμενη κίνηση που συναντάμε στους περισσότερους τίτλους της σειράς FIFA, η οποία όσο να 'ναι προσδίδει μία επιπλέον νότα ρεαλισμού σε ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου - ειδικά αν δεν παρατηρείς συχνά τις κερκίδες. Πιστεύω πως ακόμη και ο Οδυσσέας (ο Κουράφαλος, ντε) θα τα κατάφερνε πολύ καλύτερα. Αντε, βρε Οντι, πότε θα δημιουργήσουμε το... Virtual Hooligan; Ξέρεις, αυτό το παιχνίδι όπου ο Ιωαννίδης (απογοητευμένος και από τις συνεχόμενες πεντάρες στο Kick-Off) αποφασίζει να αλλάξει στρατόπεδο και να συμμαχήσει με τον Μανόλη-Ψάρακλα Φουρνιστάκη -αμ πώς, μόνο ο... κοινοτικός Νιγηριανό-Πολωνός Ολιζαντέμπε θα είναι... Μανόλης; Την ίδια στιγμή, ο Βαγγέλης (Κράτσας), απογοητευμένος από τα "κατορθώματα" της ΑΕΚ, ιδρύει το σύνδεσμο των Α.Μ.Α.Κ.ΣΥ. (Αιμοδιψείς Μαστιγοφόροι Αρχισυντάκτες Κιτρινόμαυρων Συναισθημάτων), ο οποίος σκορπά τρόμο στην ελληνική κοινωνία! Μέχρι και ο (γκα)Ντέμης σβήνει το δικέφαλο αετό από το μπράτσο του και χτυπά σε τατουάζ το πρόσωπο του Βαγγέλη! Λέγεται μάλιστα πως πίσω από όλα αυτά κρύβεται ένας νέος επίδοξος αγοραστής της ΠΑΕ, που ζει εδώ και χρόνια στη Γουαδελούπη, με το όνομα... Ανταμ Μαρινόπουλος, ιδιοκτήτης της πασίγνωστης εταιρείας "Fouska S.A."! Αρκετά όμως σας αποκάλυψα, σχετικά με την επικείμενη υπερπαραγωγή στον κόσμο του software!

Είναι ώρα να βάλω μία τελεία στην παρένθεση αυτή και να επανέλθω στα σχετικά με το παιχνίδι. Τι ξέχασα, τι ξέχασα... Α ναι, δεν σας μίλησα για τον ήχο. Σύμφωνα με την εταιρεία, οι άνθρωποί της είχαν παρευρεθεί σε πολλούς αγώνες των ομάδων προκειμένου να ηχογραφήσουν τον κόσμο και τις φωνές του. Είχα γράψει μάλιστα χαρακτηριστικά πως περίμενα να ακούσω συνθήματα του τύπου "Θρύλε, θεέ μου", "Νίκο, έλα..." κ.λπ. Τελικά, η προσδοκία μου αποδείχτηκε κάτι παραπάνω από μάταιη. Ο ήχος ναι μεν υπάρχει, αλλά είναι "απρόσωπος", χωρίς πολλούς χρωματισμούς και εφέ. Επ' ουδενί δεν δίνει την εντύπωση πως βρισκόμαστε σε πραγματικό γήπεδο όπου εξελίσσεται κάποιος σημαντικός αγώνας. Πολλές φορές οι αντιδράσεις του κοινού (εφόσον παραδεχτούμε ότι υφίσταται κάτι τέτοιο) είναι εντελώς αψυχολόγητες. Αυτό, σε συνδυασμό με τον πολύ κακό σχεδιασμό και την ανύπαρκτη κίνηση του κόσμου στις κερκίδες, κόβει πολλές μονάδες από την τελική εικόνα (και φυσικά και από την τελική βαθμολογία) του τίτλου. Για να δούμε, όμως, μήπως υπάρχει κάτι που μπορεί να αποτρέψει την προδιαγραφόμενη... ήττα του παιχνιδιού; Και, φυσικά, αυτό το κάτι που θα κρίνει το πού θα γείρει τελικώς η πλάστιγγα δεν είναι άλλο από το...

GAMEPLAY

Πιθανότατα τα προαναφερθέντα άλλους να σας προβλημάτισαν και άλλους όχι. Η τελευταία περίπτωση δεν θα πρέπει να φαντάζει περίεργη σε όσους ανήκουν στο αντίθετο στρατόπεδο, αφού κατά το παρελθόν έχουμε δει αρκετούς τίτλους οι οποίοι, αν και υστερούσαν σε γραφικά, ήχο ή ακόμα και σε σενάριο (φυσικά, η αναφορά δεν περιορίζεται μονάχα σε ποδοσφαιρικά ή γενικά σε αθλητικά παιχνίδια), μαγνήτιζαν τους παίκτες με το gameplay τους και μόνο. Τρανό παράδειγμα (του χώρου) αποτελεί το Kick Off 2, το οποίο διατηρεί ακόμη και σήμερα πολλούς φανατικούς φίλους και υποστηρικτές (αλήθεια Δημήτρη, ο αριθ-



Το επιβλητικό γήπεδο της Milan (San Siro). Χμ, σαν να φέρνει κάπως στο στάδιο του Βύρωνα!



Οι παίκτες της "Μπάρτσα" εναρμονισμένοι με το κλίμα του παιχνιδιού (είναι για τα πανηγύρια!).



Θα μπει γκολ; Θα βγει άουτ; Θα χτυπήσει στο δοκάρι; Τηλεφωνήστε τώρα στο 090-9999999 και...



Εδώ βλέπουμε την πολύτιμη συνδρομή του φίλτατου Σπύρου Μορφονιού στο παιχνίδι.

μός 5 σου θυμίζει τίποτα;).

Τι λέτε, πιστεύετε πως το European Super League καταφέρνει να διασκεδάσει τις αρνητικές εντυπώσεις που μέχρι στιγμής έχει δημιουργήσει; Καθώς είναι και της μόδας, σας καλώ να στοιχηματίσετε. Οι αποδόσεις έχουν ως εξής: Μία από τα ίδια 1.3, Καλύτερα 2.4 , Χειρότερα 1.8. Εντάξει, καταθέσατε τα δελτίο σας; Good. Οσοι λοιπόν παίξατε τις 2 τελευταίες περιπτώσεις, λυπάμαι αλλά σας περιμένει ο "κουβάς"! Και εδώ τα πράγματα αφήνουν την πικρή γεύση του ανολοκλήρωτου... Η κίνηση των παικτών και η απόκρισή τους μας κάνει να πιστεύουμε πως πάσχουν από κάποια μορφή... οσφυοκαμψίας, ενώ διαθέτουν και μια α' νοητική στέρηση. Πραγματικά θα σας εντυπωσιάσουν η αρτιότητα της κίνησης στις ντρίπλες και στις προσποιήσεις των παικτών, καθώς και η αμεσότητα στις εντολές σας. Σουτ, ντρίπλες, πάσες, σέντρες πραγματοποιούνται με τη... σκέψη σας και μόνο! Για την ακρίβεια, με ένα ανεπαίσθητο πάτημα του σχετικού πλήκτρου και μόνο, η επιθυμία σας γίνεται πράξη. Ωραία όλα αυτά, έτσι δεν είναι; Μόνο που στην πραγματικότητα ισχύει ακριβώς το αντίθετο από αυτό! Αν τα δείτε πουθενά αυτά, γράψτε μου! Γιατί εγώ δεν τα είδα πουθενά! Μόνο σε ένα νέο παιχνίδι που ακόμα βρίσκεται σε beta έκδοση και το οποίο θα ξυπνήσει πολλές αναμνήσεις στους παλαιούς gamers. Περισσότερα δεν λέω τώρα. Λεπτομέρειες προσεχώς...

Επανερχόμαστε, λοιπόν. Το μόνο καλό είναι πως μπορούμε προτού ξεκινήσουμε έναν αγώνα να ορίσουμε ποιο πλήκτρο θα αντιπροσωπεύει κάθε κίνηση. Ως εδώ καλά. Αν προσέξετε όμως, θα δείτε ότι ένα πλήκτρο αντιστοιχεί σε περισσότερες από μία κινήσεις! Και δεν ομιλώ για δύο, μία επιθετική και μία αμυντική. Μιλάμε για 4-5 κινήσεις ανά πλήκτρο! Αντε βρες άκρη, δηλαδή... Το πιο πιθανό είναι ότι πολλές φορές άλλο θα θέλετε να κάνετε και άλλο θα συμβαίνει επί της οθόνης. Εγώ σας προειδοποίησα. Οταν, πάντως, θελήσετε να πασάρετε ή να σουτάρετε, αν κρατήσετε πατημένο το αντίστοιχο πλήκτρο, εμφανίζεται μία μπάρα δύναμης. Από αυτή εξαρτάται και η δύναμη του σουτ ή της πάσας.

Πριν από τον αγώνα τώρα, θα επιλέξετε τόσο τη σύνθεση της ομάδας σας όσο και το αγωνιστικό σχήμα (λέγε με σύστημα) που θα ακολουθήσετε. Ως εδώ ωραία και καλά. Το καλύτερο όμως δεν σας το είπα ακόμα. Εκτός από τα της δικής σας ομάδας, μπορείτε να ρυθμίσετε και τις αντίστοιχες παραμέτρους του αντιπάλου σας! Ναι, μιλάω σοβαρά, δεν κάνω πλάκα. Προσωπικά, πριν από έναν αγώνα της κυρίως διοργάνωσης εξεπλάγην μόλις είδα πως μπορούσα να κανονίσω τη σύνθεση και το σύστημα των αντιπάλων μου! Αν το δούμε από τη θετική πλευρά, τότε η παράμετρος αυτή μας επιτρέπει να φέρουμε το παιχνίδι κυριολεκτικά στα μέτρα μας (ο νοών νοείτω)!

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Ασφαλώς, αν διαβάσατε προσεκτικά όλο το κείμενο και επιπλέον εάν έχετε ήδη παίξει το παιχνίδι, θα συμφωνείτε πως το European Super League μάλλον κινδυνεύει με... υποβιβασμό! Μέτρια γραφικά, ακόμα πιο μέτριος ήχος, δύσχρηστο σύστημα χειρισμού και γενικά όλα αυτά τα στοιχεία που συνθέτουν μία χρυσή μετριότητα. Αν και ως ιδέα προδιαθέτει θετικά, το αποτέλεσμα έπειτα από λίγες ώρες ενασχόλησης μαζί του είναι αντιστρόφως ανάλογο. Αν το έχετε ήδη αποκτήσει, πιστεύω πως αυτή τη στιγμή θα το έχετε τοποθετήσει όμορφα όμορφα σε κάποιο ράφι ή θα το έχετε βγάλει προς πώληση. Εντάξει, δεν είμαι απόλυτος, τα γούστα καθενός είναι κάτι προσωπικό. Το μόνο θετικό στοιχείο που βρήκα είναι η παρουσία του Θρύλου και η δυνατότητα να κερδίσω μία -θεωρητικά- κορυφαία διοργάνωση. Πάντως, η Virgin για άλλη μία φορά απογοητεύει το ποδοσφαιρόφιλο κοινό, έπειτα και από την παταγώδη αποτυχία του Viva Football, το οποίο διαφήμιζε ως το επίδοξο "FIFA Killer Game". Αν, πάντως, οι πιο δυνατοί αντίπαλοι της κραταιάς σειράς του χώρου είναι τέτοιου επιπέδου, τότε οι άνθρωποι της Electronic Arts μπορούν να κοιμούνται ήσυχοι!

Δεν πιστεύω πως κάποιος gamer που έχει απαιτήσεις από αυτό που ασχολείται θα καταπιαστεί μαζί του για αξιοσέβαστο διάστημα. Αλλωστε, αυτή την περίοδο έχουν κυκλοφορήσει πολλοί καλοί τίτλοι (Alone in the Dark 4, Myst III, το expansion του Diablo II, ενώ σύντομα - ελπίζω- αναμένεται και το Commandos 2). "Ντριμπλάρετέ" το, χωρίς πολλά πολλά! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	60
GAMEPLAY	55
ΑΝΤΟΧΗ	55

58



Αν η διοργάνωση είχε αυτή την κατάληξη, καλύτερα που δεν έγινε ποτέ!

heist

Μόλις εγκατέστησα το Heist και το έπαιξα λίγη ώρα, σκέφτηκα να το επιστρέψω στον Βαγγέλη για να το έχει ως σουβέρ όταν πίνει καφέ. Τελικά, όμως, αποφάσισα να του δώσω άλλη μία ευκαιρία. Παρεμπιπτόντως, το review αυτό γράφεται ύστερα από 17 ευκαιρίες...

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr



Όταν είσαι η Virgin Interactive και έχεις παιχνίδια-επιτυχίες όπως τα Baldur's Gate 2, Sacrifice, Giants, Messiah, MDK 2, στο ενεργητικό σου, δεν έχεις ιδιαίτερο λόγο να εκδώσεις ένα παιχνίδι όπως το Heist, εκτός αν συμβαίνουν δύο τινά: Κάποιος από τους παραγωγούς έχει παντρευτεί την αδερφή του ιδιοκτήτη ή το έπαιξαν στα χαρτιά.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ...

Αφού κάνουμε την εγκατάσταση, είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε το παιχνίδι. Επειτα από ένα αρκετά καλό εισαγωγικό βίντεο, βρισκόμαστε στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού. Οι μόνες επιλογές που συναντάμε είναι τρεις: Start new game, load και quit game. Ναι, καλά καταλάβατε, το παιχνίδι είναι πολύ λιτό, τόσο ώστε δεν έχει ούτε options! Επιπλέον, δεν είναι παραμετροποιήσιμο, δεν υπάρχει επιλογή για τα γραφικά, για την ένταση του ήχου, ούτε καν για το χειρισμό! Αυτή η έλλειψη βασικών επιλογών δημιουργεί μια αίσθηση προχειρότητας και προδιαθέτει άσχημα για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Ας δούμε, όμως, το σενάριο.

Εχουμε συλληφθεί για μια ληστεία σε τρένο και βρισκόμαστε αντιμέτωποι με ποινή 15 χρόνων. Καθώς μας μεταφέρουν στις φυλακές, μια άγνωστη φιγούρα μάς βοηθάει να δραπετεύσουμε και μας οδηγεί σε ένα ερημικό χωριό. Εκεί μαθαίνουμε πως πρέπει να επικοινωνήσουμε με κάποιον, χωρίς να ξέρουμε τίποτε άλλο. Τελικά (για να μη σας κρατάω και σε αγωνία!), θα συνεχίσουμε την εγκληματική σταδιοδρομία μας υπό τις εντολές του άγνωστου αυτού άνδρα, ταξιδεύοντας σε πολλές περιοχές των ΗΠΑ με την ομάδα μας και επιβάλλοντας το δικό μας νόμο.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
VIRGIN INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233, 32MB RAM, CD-ROM 8x, κάρτα ήχου και κάρτα γραφικών συμβατές με DirectX 8 (περιέχεται στο CD), Windows 95/98/Me, 110MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ άσχημα, θυμίζοντας "κακό" παιχνίδι DOS. Τα backgrounds δεν είναι παρά bitmaps, ενώ ζήτημα είναι τα sprites των χαρακτήρων να αποτελούνται από περισσότερα από 10-15 pixels! Φυσικά, δεν ξεχωρίζουν καθόλου κάποια βασικά πράγματα, όπως αν ο χαρακτήρας έχει τραβήξει όπλο, και βέβαια δεν γίνεται λόγος για λεπτομέρειες. Η ανάλυση 800x600 δεν αλλάζει (αφού όπως είπαμε δεν υπάρχουν επιλογές) και είμαστε αναγκαστικά κολλημένοι σε αυτήν.



















Ο σωρός από pixels στο αριστερό μέρος της φωτογραφίας είναι ο χαρακτήρας μας. Ομορφος, δεν είναι;



Τι κι αν εμφανίζεται το μεγαλοπρεπές "paused"; Οι μπάρες από κάτω συνεχίζουν να μετράνε...

Cut-scenes δεν υπάρχουν ούτε για δείγμα καθώς προχωράμε επίπεδα.

Ο ήχος, από τη μεριά του, ακολουθεί το επίπεδο των γραφικών, αφού και αυτός δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Καταρχήν, δεν υπάρχει ούτε νότα μουσικής (πώς τα λέω ο άτιμος!) στο παιχνίδι. Σίγουρα, μάλιστα, το κεντρικό μενού του παιχνιδιού είναι το πιο βουβό και λιτό που έχουμε δει τα τελευταία χρόνια. Οι διάφοροι ήχοι στο παιχνίδι αποτελούνται από καμιά εικοσαριά wavs που υπάρχουν στο CD, το ίδιο και με το speech. Για ερασιτεχνική προσπάθεια το αποτέλεσμα θα ήταν σχεδόν άριστο, αλλά για επαγγελματική είναι φανερό ότι υπολείπεται πολύ του ανταγωνισμού.

ΣΤΥΛ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ακολουθώντας την κλασική οπτική των παιχνιδιών στρατηγικής, το Heist μάς προσφέρει μια ισομετρική άποψη τρίτου προσώπου ενώ χειριζόμαστε το χαρακτήρα με το ποντίκι. Στο παιχνίδι θα αναλάβουμε πολλές αποστολές που αφορούν κυρίως σε ληστείες ή πρόσληψη εγκληματιών για την ομάδα μας. Κάθε κτήριο που μπορούμε να ληστέψουμε έχει κάποια χαρακτηριστικά, με κυριότερο το δείκτη ασφαλείας, κάτι λογικό αφού διαφορετική δυσκολία υπάρχει στο να ληστέψει κάποιος ένα τροχόσπιτο από μία τράπεζα. Επίσης, σε ορισμένα κτήρια πουλιούνται διάφορα είδη χρήσιμα σε εμάς, τα οποία μπορούμε είτε να αγοράσουμε είτε να κλέψουμε.

Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκεται μία μπάρα με τα πορτρέτα των χαρακτήρων μας, το inventory τους και ένας εξαιρετικά δύσχρηστος mini-map. Κάτω από τη φωτογραφία κάθε μέλους της ομάδας μας υπάρχουν τρεις δείκτες. Οι δύο πρώτοι είναι αρκετά συνηθισμένοι και αφορούν στην υγεία και στην προστασία από κάποιο αλεξίσφαιρο γιλέκο. Η τρίτη είναι η "heat bar" και δείχνει πόσο heat έχει συγκεντρώσει ο ήρωάς μας. Αυξάνεται όταν τραβάμε όπλο παρουσία μαρτύρων, χτυπάει συναγερμός ή καταδιωκόμαστε από την αστυνομία, ενώ αντίθετα μειώνεται όταν βρισκόμαστε σε ασφαλή σπίτια ή περιοχές. Ουσιαστικά, θα λέγαμε ότι πρόκειται για το δείκτη του άγχους και της πίεσης που έχουν καταλάβει το χαρακτήρα.

Οσον αφορά στο inventory μας, αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε κάποιο όπλο ή εργαλείο, δεν έχουμε παρά να το επιλέξουμε για να εμφανιστεί δίπλα στη φωτογραφία του χαρακτήρα ώστε να είναι έτοιμο προς χρήση. Επειτα το επιλέγουμε ξανά από τη νέα θέση του ώστε να "φωτιστεί", κάτι που σημαίνει ότι ο χαρακτήρας το βαστάει. Οταν ληστεύουμε ένα κτήριο, ο χαρακτήρας μας χρησιμοποιεί αυτόματα όσα και όποια εργαλεία έχει και είναι χρήσιμα, χωρίς να χρειάζεται να του υποδείξουμε εμείς.

Τέλος, αν και το παιχνίδι περιέχει πολλά όπλα, δεν είναι φτιαγμένο για μάχες στους δρόμους, αλλά αντίθετα για ύπουλες τακτικές και προσεγμένες κινήσεις.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καλό ως ιδέα
- Εχμ....

Αρνητικά

- Απαίσια γραφικά και ήχος
- Ασχημος χειρισμός
- Επαναλαμβανόμενο gameplay
- Κακό interface
- Ληστείες διά παρατηρήσεως...

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Η ομάδα μας αποτελείται από διάφορα μέλη τα οποία, όπως είναι φυσικό, δεν έχουν τις ίδιες ακριβώς επιδεξιότητες. Ετσι, άλλοι είναι καλύτεροι με τα όπλα, ενώ άλλοι είναι "ειδικοί" στις κλειδαριές. Συνολικά, υπάρχουν 5 διαφορετικοί τομείς ικανοτήτων για κάθε χαρακτήρα: weapons, electronics, lock picking, health και speed, από τους οποίους μόνο οι 3 είναι εμφανείς (και σημαντικοί, εδώ που τα λέμε). Κάθε κτήριο έχει διαφορετικούς τρόπους προστασίας, όπως φύλακες, χρηματοκιβώτια και υπερσύγχρονους συναγερμούς. Φυσικά, ανάλογα με το κτήριο που έχετε να ληστέψετε



Πρώτο βήμα της ληστείας είναι η εξερεύνηση του χώρου, η οποία γίνεται με δύο μπάρες που αυξάνονται.



Επειτα γίνεται η κυρίως ληστεία που πραγματοποιείται με δύο μπάρες, μόνο που εδώ μειώνονται...

ΑΣ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΚΑΙ ΛΙΓΟ...



Το παιχνίδι είναι εντελώς χάλια. Ετσι, βρήκα πολύ πιο διασκεδαστικό να παίξω με τα ini files του. Βλέπετε, είναι τόσο πρόχειρα φτιαγμένο, που πολλά σημαντικά στοιχεία του είναι γραμμένα σε text files, στο φάκελο όπου θα εγκαταστήσετε το παιχνίδι. Τα αποτελέσματα των πειραματισμών μας, μερικές φορές, είναι αρκετά αστεία ή τουλάχιστον πιο διασκεδαστικά απ' το παιχνίδι!

πρέπει να χρησιμοποιήσετε και τον αντίστοιχο χαρακτήρα.

ΑΚΙΝΗΤΟΙ... ΛΗΣΤΕΙΑ!

Η ληστεία πραγματοποιείται με κάποιες Progress bars. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή: Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε κάποιο κτήριο, εμφανίζεται ένα μικρό μενού μέσω του οποίου μπορούμε να κάνουμε κάποια συναλλαγή, να θεραπευτούμε, να στρατολογήσουμε κάποιον, αλλά το κυριότερο να το εξερευνήσουμε. Ετσι, η ληστεία γίνεται σε δύο μέρη: Πρώτα πρέπει να εξερευνήσουμε το κτήριο και μετά να γίνει το δυσκολότερο εγχείρημα, η κυρίως ληστεία.

Οταν ο χαρακτήρας μας μπαίνει σε κάποιο κτήριο, προστίθεται το πορτρέτο του δίπλα σε αυτό, ενώ εμείς δεν μπορούμε να δούμε το εσωτερικό του (όπως στο Swat 2), με αποτέλεσμα η ληστεία να γίνεται χωρίς ουσιαστικά να συμμετέχουμε. Κατά τη διάρκεια της εξερεύνησης του κτηρίου εμφανίζεται ένα πλαίσιο με δύο μπάρες. Η μία μετράει το ποσοστό του κτηρίου που έχει μελετήσει μέχρι εκείνη τη στιγμή η ομάδα μας, ενώ η άλλη πόσο μας έχουν υποπτευθεί οι υπεύθυνοι του κτηρίου. Καθώς αυξάνεται η μπάρα εξερεύνησης, εμφανίζονται στο κάτω μέρος του πλαισίου όλο και πιο πολλές πληροφορίες για το περιεχόμενό του (προσωπικό, συναγερμοί, χρήματα κ.ά.), ενώ παράλληλα αυξάνεται η μπάρα "υποψίας". Οταν η υποψία χτυπήσει "κόκκινο" (ή μάλλον κίτρινο στη συγκεκριμένη περίπτωση) οι υπεύθυνοι του κτηρίου μας διώχνουν από αυτό.

Η ληστεία γίνεται με παρόμοιο τρόπο, μόνο όμως αν έχει προηγηθεί η εξερεύνηση του χώρου. Εδώ οι προηγούμενες μπάρες αντικαθίστανται από δύο άλλες. Η πρώτη δείχνει πόση ώρα απομένει μέχρι να ενεργοποιηθεί ο συναγερμός και η δεύτερη πόση ώρα χρειάζεται ακόμη για να ολοκληρωθεί η ληστεία. Περιττεύει, νομίζω, να σας πω ότι πρέπει η ώρα που απομένει για την ολοκλήρωση της ληστείας να μειώνεται γρηγορότερα από την αντίστοιχη του συναγερμού. Σε αντίθετη περίπτωση, θα χτυπήσει ο συναγερμός, το κτήριο θα περικυκλωθεί από την αστυνομία και κλάψ'τα, Χαράλαμπε! (ή όπως αλλιώς σας λένε τέλος πάντων!). Ενας καλός τρόπος για να χρειάζεται μικρότερη ώρα για την ολοκλήρωση της ληστείας είναι να βάζετε πολλούς από τους εγκληματίες σας στο κτήριο και να τους εφοδιάζετε με όλα τα αντι-μέτρα που



Στις γυναικείες φυλακές: Πρέπει να ελευθερώσουμε κάποια κρατούμενη.

απαιτούνται για να παρακαμφθεί η προστασία του κτηρίου.

Δυστυχώς, έτσι υλοποιείται ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού, οι ληστείες. Πολλοί θα περιμέναμε τις ληστείες ιδιαίτερα προσεγμένες, αφού το παιχνίδι ασχολείται με το χώρο του εγκλήματος, αντίθετα όμως η διαδικασία που επιλέχτηκε από τους σχεδιαστές του παιχνιδιού τις κάνει πολύ βαρετές. Βέβαια, από την άλλη, υπάρχουν πολλοί τρόποι προστασίας των κτηρίων, όπως θερμικές κάμερες και ηλεκτρικά συρματοπλέγματα. Για κάθε τέτοιο κτήριο θα πρέπει να έχετε και το αντίστοιχο εργαλείο, π.χ. για τις θερμικές κάμερες θα χρειαστείτε γυαλιά IR. Μόνο μη νομίσετε ότι αλλάζει κάτι στον τρόπο ληστείας. Και το πιο πρωτότυπο εργαλείο-gadget του κόσμου να έχετε, το μόνο που θα κατορθώσετε είναι να κάνετε την μπάρα ληστείας να μειώνεται γρηγορότερα από την αντίστοιχη του συναγερμού... Ακούγεται πολύ διασκεδαστικό, έτσι;

Οσον αφορά στις ληστείες να αναφέρουμε και ένα εντυπωσιακό στοιχείο, που προσθέτει αληθοφάνεια αλλά δεν επηρεάζει τον τρόπο παιχνιδιού. Στον κόσμο του Heist δεν είστε οι μόνοι εγκληματίες, υπάρχουν πολλοί



Αυτά πρέπει να είναι τα πιο καλά γραφικά του παιχνιδιού. Φανταστείτε πώς είναι τα υπόλοιπα!



Ζέστη κάνει, δεν πάμε για καμιά βουτιά στην πισίνα;

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ...

Στο παιχνίδι θα συναντήσετε κάθε λογής εγκληματίες, που μπορείτε να έχετε στην ομάδα σας:

WISEGUY Μικρολη-στής, με μικρές εγκληματικές δραστηριότητες στο παρελθόν και χωρίς καμία ειδική ικανότητα. Θα τον χρησιμοποιήσετε κυρίως στις πρώτες πίστες του παιχνιδιού, που δεν θα έχετε και πολλές επιλογές.

ASSASSINS Αυτή η ομάδα αποτελείται μόνο από γυναίκες. Ειδικές στις κλειδαριές, μπορούν να ανοίξουν τα πάντα σε λίγα δευτερόλεπτα, ενώ δεν τα πάνε άσχημα με τα όπλα. Στα ηλεκτρονικά είναι ισάξιες των veterans. Μόνο που είναι λιγάκι ευαίσθητες γι' αυτό και χάνουν εύκολα health.

GANGBANGERS Οι gangbangers έχουν ξεκινήσει τη σταδιοδρομία τους από μικροί ως μέλη συμμοριών. Είναι άριστοι στο χειρισμό των όπλων, ενώ έχουν και κάποια - μικρότερη - εξειδίκευση στις κλειδαριές.

HACKERS Είναι ειδικοί στα ηλεκτρονικά, αφού πριν στραφούν στο έγκλημα είχαν εκπαιδευτεί στα καλύτερα πανεπιστήμια του κόσμου. Επίσης έχουν ικανότητα και στο άνοιγμα κλειδαριών. Όπλα δεν ξέρουν να χρησιμοποιούν, ενώ η υγεία και η ταχύτητά τους δεν είναι καλές.

VETERANS Προερχόμενοι από το στρατό, οι βετεράνοι έχουν τέλεια φυσική κατάσταση (υγεία και ταχύτητα), ενώ η ικανότητά τους στα όπλα είναι ασύλληπτη! Έχουν μικρή πείρα στα ηλεκτρονικά εξαιτίας της ενασχολήσεώς τους με τις τηλεπικοινωνίες στο στρατό.

άλλοι που κάνουν την ίδια δουλειά με εσάς. Φανταστείτε, λοιπόν, την ώρα που είστε έτοιμοι να μπείτε σε κάποιο κτήριο για ληστεία, να ακούσετε το συναγερμό και να διαπιστώσετε πως βγαίνουν κάποιοι τρέχοντας από αυτό. Ακόμα χειρότερα, φανταστείτε να έχετε ολοκληρώσει επιτυχώς μία ληστεία και ξαφνικά να σας επιτεθεί κάποιος στο δρόμο για να σας ληστέψει.

ΤΑ ΚΑΚΑ ΤΗΣ ΜΟΙΡΑΣ ΜΟΥ...

Δείγμα των ατελειών του παιχνιδιού αποτελούν κάποια ζητήματα που διαπίστωσα παίζοντάς το. Μερικά από αυτά μπορεί να αποτελούν και bug, άλλα πάλι όχι. Πάντως, δείχνουν όλα την ποιότητα του παιχνιδιού (και το χρόνο του beta-testing ίσως...).

Οι άνθρωποι: Πολλές φορές μερικοί χαρακτήρες (τυχαίοι περαστικοί ή και αστυνομικοί) "σκοντάφτουν" πάνω σε κτήρια καθώς περπατάνε και κολλάνε εκεί. Άλλες πάλι φορές θα τους δείτε να πατάνε πάνω σε πέτρες, βαρέλια και σκουπίδια (που πρόσθεσε η προγραμματιστική ομάδα του Heist για να προσδίδουν αληθοφάνεια), λες και όλα αυτά είναι χαλιά.



Debriefing, έπειτα από την επιτυχημένη ολοκλήρωση μιας αποστολής.

Η παύση: Η λειτουργία της παύσης (πλήκτρο "P") δεν φαίνεται να λειτουργεί, αφού ναι μεν οι άνθρωποι σταματούν να περπατούν, λειτουργούν όμως όλα τα άλλα. Έτσι, ενώ βρισκόμαστε σε παύση μπορούμε να δούμε λεπτομέρειες για κάποια κτήρια ή ακόμα και να αγοράσουμε διάφορα πράγματα. Κάποιες φορές, πάλι, αν και είμαστε ακόμα σε παύση, μπορούμε να εξερευνήσουμε και να ληστέψουμε(!) ένα κτήριο! (πόσα θαυμαστικά να βάλω;)

Τα "φαντάσματα": Σε περιπτώσεις συμπλοκών με αστυνομικούς, συχνά κάποιοι που πέφτουν νεκροί από τα πυρά σας, "ανασταίνονται" και συνεχίζουν να σας καταδιώκουν. Το χειρότερο όλων είναι πως ενώ αυτοί μπορούν να σας τραυματίσουν και να σας σκοτώσουν, εσείς δε μπορείτε καν να τους σημαδέψετε! Κατά συνέπεια είστε καταδικασμένοι να χάσετε εξαιτίας αυτού του προβλήματος!

Οι διάλογοι: Τις περισσότερες φορές που πλησιάζετε ένα κτήριο ή κάποιο χαρακτήρα, εμφανίζεται ένα πλαίσιο με πληροφορίες ή ομιλία. Για να κλείσετε το παράθυρο αυτό, πρέπει να το διαβάσετε ως το τέλος πατώντας το κουμπί "next" που σας δείχνει τα υπόλοιπα λόγια, πριν να ενεργοποιηθεί το μεγάλο "X" που υπάρχει.

Τα μενού: Ή μάλλον, η απουσία μενού. Αν την ώρα που παίζετε, θέλετε να ρυθμίσετε μια λεπτομέρεια (όπως την ένταση του ήχου), απλώς ξεχάστε το. Αν συνηθισμένοι, όπως εγώ, πατήσετε το "Escape", όχι μόνο δεν θα εμφανιστεί κάποιο μενού, αλλά αντίθετα θα κλείσει το παιχνίδι βγάζοντας το εντυπωσιακό μήνυμα "mission failed", χωρίς καμία ειδοποίηση.

Τα όρια του χάρτη: Αν πλησιάσετε πολύ τις άκρες του χάρτη, κινδυνεύετε να βγει ο χαρακτήρας σας έξω από αυτόν, χωρίς να μπορείτε να τον επιλέξετε ξανά. Μοναδική λύση το "Escape".

ΜΑΣ ΠΙΑΣΑΝΕ!

Τελειώνοντας, να αναφέρουμε ότι, όπως ίσως θα παρατηρήσατε και εσείς, δεν ασχοληθήκαμε καθόλου με την ηθική διάσταση του θέματος, άλλωστε ας έχουν και κάτι για να κάνουν τα κανάλια...

Για ένα παιχνίδι που ασχολείται με το χώρο του εγκλήματος, όπως το Heist, το σημαντικότερο στοιχείο του παιχνιδιού, η εκτέλεση ληστειών, είναι ιδιαίτερα άσχημα υλοποιημένη. Αν είχε γίνει εντελώς διαφορετικά η υλοποίησή της, θα έδινε ώθηση στο παιχνίδι κάνοντάς μας να παραβλέψουμε τα απαράδεκτα γραφικά και ήχο. Επιπλέον, το να κοιτάς progress bars δεν ακούγεται ούτε και είναι ιδιαίτερα συναρπαστικό. Τέλος, δεν υπάρχει ιδιαίτερη ποικιλία στις αποστολές, με αποτέλεσμα μετά τις πρώτες δυο-τρεις το παιχνίδι να μην έχει καθόλου ενδιαφέρον, αφού θα σας έχει δημιουργηθεί η εντύπωση ότι όλα αυτά τα έχετε ξανακάνει. Το παιχνίδι κινείται σε επίπεδα ερασιτεχνικά και ίσως ακόμα χειρότερα και από αυτά.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	52
ΗΧΟΣ	56
GAMEPLAY	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	51
ΑΝΤΟΧΗ	40

49



Απ' ό,τι φαίνεται, δεν είναι και τόσο συναρπαστικό να είσαι εγκληματίας...

BLAIR WITCH VOLUME 3
THE ELLY KEDWARD TALE

Εχοντας παίξει τα δύο πρώτα παιχνίδια της σειράς, περίμενα με αρκετή αγωνία το τρίτο επεισόδιο, αν και ήξερα ότι η αναλογία του ανάμεσα στο action σκέλος και στο adventure αυτή τη φορά ήταν 65% προς 35%. Το σενάριο του παιχνιδιού μου άρεσε πάρα πολύ, και έτσι μπήκα στη δράση αμέσως μόλις έπεσε στα χέρια μου.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
RITUAL ENTERTAINMENT/GATHERING OF DEVELOPERS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX, 32MB RAM, Windows 9x/NT98, DirectX 6.0, 4x CD-ROM Drive, 4MB OpenGL συμβατή κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 850MB στο σκληρό



Εχουμε καθυστερήσει να παρουσιάσουμε το συγκεκριμένο παιχνίδι, καθώς το τελευταίο διάστημα βγήκαν πολλοί και καλοί τίτλοι που συνεχώς έπαιρναν το προβάδισμα από το Blair Witch 3. Ποτέ όμως δεν είναι αργά. Ηρθε, λοιπόν, το πλήρωμα του χρόνου για να δούμε πώς τελειώνει αυτή η σειρά που βασίστηκε στην πολύ πετυχημένη στην Αμερική ομότιτλη ταινία.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale είναι τοποθετημένο στην πόλη του Burkittsville, στο Maryland, και στο δάσος γύρω από αυτή. Η ιστορία μας ξεκινά τον Φεβρουάριο του 1785. Μία ηλικιωμένη γυναίκα, η Elly Kedward, παραπλανώντας μερικά παιδιά, τα οδήγησε σπίτι της και πήρε από αυτά μία ποσότητα από το αίμα τους. Οταν τα παιδιά ανέφεραν το περιστατικό στους γονείς τους, δείχνοντας τις πληγές τους, οι κάτοικοι της πόλης την κατηγόρησαν για μαύρη μαγεία, και καταδικάζοντάς τη βάσει των τοπικών νόμων και εθίμων τους, την έδεσαν σε μία χειράμαξα και την πήγαν βαθιά μέσα στο δάσος του Blair, όπου και την άφησαν να πεθάνει από το χιόνι και το κρύο.

Τον Νοέμβριο όμως του 1786, την πρώτη νύχτα που χιόνισε τη χρονιά αυτή, η κόρη του ειρηνοδίκη της πόλης εξαφανίστηκε μυστηριωδώς. Μία εβδομάδα αργότερα, οι κυριότεροι μάρτυρες κατηγορίας κατά της Kedward εξαφανίστηκαν επίσης. Μέχρι να περάσει ο χειμώνας, πάνω από τα μισά παιδιά της πόλης είχαν εξαφανιστεί.

Τότε περίπου φτάνει στο Blair ο Jonathan Prye. Ο Jonathan είναι ένας πρώην ιερέας, ο οποίος έχει χάσει την πίστη του. Εχοντας ασχοληθεί με το κυνήγι μαγισσών, θα προσπαθήσει να ξεδιαλύνει το μυστήριο, γνωρίζοντας ότι αυτό είναι η μοναδική ελπίδα του για να ξαναβρεί τη χαμένη πίστη του προς το Θεό. Παρ' όλο που η ιστορία του παιχνιδιού υποτίθεται ότι έχει σχέση με το Blair Witch project αυτό καθαυτό, στην πράξη τα πράγματα εξελίσσονται τελείως διαφορετικά. Η ιστορία στρέφεται προς τους ινδιάνικους μύθους και καλείστε μέσω ενός ταξιδιού σε τρεις διαφορετικούς κόσμους (spirit plane, demon plane και ο δικός μας "γήινος" κόσμος) να βρείτε τι έχουν γίνει τα χαμένα παιδιά. Στο τέλος του ταξιδιού σας αυτού θα συνειδητοποιήσετε ότι, τελικά, ο εχθρός σας δεν είναι η Elly Kedward, αφού τα πράγματα παίρνουν μία τελείως διαφορετική τροπή και πλησιάζουν θεματολογικά το πρώτο επεισόδιο της περιπέτειας.

Οι χαρακτήρες του Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale παρουσιάζουν σημαντικό ενδιαφέρον, αφού είναι πολύ καλά τοποθετημένοι μέσα στη συνολική ιστορία του παιχνιδιού. Φυσικά, την παράσταση κλέβει ο Asgaya Gigagei, αλλά για να τον απολαύσετε πρέπει να παίξετε το παιχνίδι.

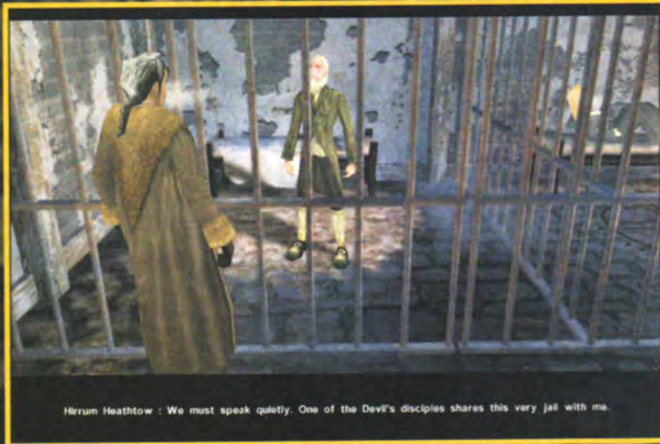


ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ-ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ εντυπωσιακά, από πάρα πολλές πλευρές. Καταρχήν, όπως και τα άλλα δύο της σειράς, υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι και 1.280x1.024. Φυσικά, για να τρέξετε το παιχνίδι στην ανάλυση αυτή, πρέπει να έχετε μία 3D κάρτα γραφικών με 16MB μνήμη. Το Blair Witch 3 βασίζεται στη Nocturne Engine. Αυτά καθαυτά τα γραφικά του είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και πάρα πολύ καλά σχεδιασμένα,



Μιλώντας με την Elizabeth Styler.



Μιλώντας με τον Hirrum Heathtow.

με πολύ ωραίους χαρακτήρες, εξαιρετικά backgrounds και εντυπωσιακούς χρωματισμούς, που ταιριάζουν απόλυτα με την ατμόσφαιρα θρίλερ-τρόμου του παιχνιδιού. Στο Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale υπάρχουν αρκετά ιδιόμορφα video sequences, που είναι επίσης πάρα πολύ καλά. Τέλος, τα οπτικά εφέ είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικά. Ειδικά η κίνηση της υπέροχης μακριάς καμπαρτίνας που φορά ο ήρωας είναι το κάτι άλλο.

Ο ήχος του είναι εξαιρετικός. Διαθέτει πολύ ατμοσφαιρική background μουσική, αρκετά καλά ηχητικά εφέ και θαυμάσιες ομιλίες.



Φωτίζοντας με τη λάμπα σου.

Τέτοιας ποιότητας speech είχα καιρό να συναντήσω σε παιχνίδι. Προσθέστε και το ότι μπορείτε να βλέπετε όλους τους διαλόγους σε κείμενο πάνω στην οθόνη, οπότε στον τομέα αυτό είναι σχεδόν άριστο.

Τα προηγούμενα παιχνίδια παρουσίαζαν το μειονέκτημα της έλλειψης συγχρονισμού στα χείλη των χαρακτήρων και στις ομιλίες αυτές καθεαυτές. Ε, αυτή τη φορά δεν κινούνται καθόλου τα χείλη των χαρακτήρων, οπότε λύθηκε και το πρόβλημα αυτό! Με αρνητικό τρόπο φυσικά.

Η οπτική θέα του Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale είναι τρίτου προσώπου και αποτελεί ένα κράμα πλήρους περιστροφικής κίνησης 360 μοιρών, αλλά και οπτικών γωνιών που αλλάζουν καθώς κινείστε σε συγκεκριμένα σημεία πάνω στην οθόνη. Εδώ ακριβώς βρίσκεται και το μεγαλύτερο πρόβλημα του παιχνιδιού. Αυτές οι οπτικές γωνίες που αλλάζουν ανεξάρτητα από τη θέλησή σας συχνά δημιουργούν πολύ μεγάλα προβλήματα στην κίνηση. Στον τομέα αυτό, το Blair Witch 3 είναι πολύ χειρότερο από τα άλλα δύο. Είναι πραγματικά κρίμα, γιατί κατά τα άλλα το σύστημα χειρισμού του είναι το καλύτερο που έχω δει. Το παιχνίδι επιτρέπει να το χειριστείτε εξ ολοκλήρου με τα πλήκτρα, εξ ολοκλήρου με το ποντίκι (click & point interface) και, τέλος, με συνδυασμό πλήκτρων και ποντικιού. Δηλαδή, προσφέρει σχεδόν όλες τις δυνατότητες των user interfaces που έχουν καταγραφεί.

Αυτή τη φορά έχουν προσέξει πάρα πολύ τη λειτουργία του παιχνιδιού με τα πλήκτρα και οι default ρυθμίσεις που υπάρχουν δουλεύουν άψογα. Η μοναδική συμβουλή που έχω να σας δώσω είναι ότι όταν κάνετε Save, μπροστά από το όνομα να βάζετε την αρίθμηση 00_, 01_ κ.λπ., αν θέλετε να βλέπετε τα Saves σε μία συγκεκριμένη σειρά, καθώς το παιχνίδι δεν κρατά τα Saves βάσει ημερομηνίας, αλλά με βάση το όνομα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ-ΔΡΑΣΗ-ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale είναι αρκετά προσεγμένη, αλλά δεν φτάνει στο ύψος του πρώτου της σειράς. Ισως είναι θέμα σεναρίου. Πάντως, η ατμόσφαιρα μυστηρίου-τρόμου υπάρχει διάχυτη σε όλο το παιχνίδι, και αυτό είναι τελικά που μετρά.

Η δράση είναι αντιφατική. Καταρχήν, τονίζω για ακόμη μία φορά ότι υπερτερεί το action στοιχείο, οπότε οπλίζεις, ορμάς και... όποιον πάρει ο χάρος, που λένε. Οι μάχες δεν είναι δύσκολες, εδώ τα κατάφερα εγώ, που δεν είμαι δα και ειδικός στα action παιχνίδια. Αυτό που μου άρεσε πάρα πολύ στη δράση του είναι το γεγονός ότι αυτή τη φορά χειρίζεστε όπλα διαφορετικών κατηγοριών και χρήσεων. Ετσι έχουμε τα πυροβόλα όπλα, τα χριστιανικά όπλα ή όπλα εξορκισμού (η Βίβλος, ένας φλεγόμενος σταυρός κ.λπ.), τα παγανιστικά όπλα, τα όπλα που σου δίνει ένας Ινδιάνος μάγος (Shaman), αλλά και όπλα για μάχη εκ του συστάδην (ιερατικά όπλα, όπως ράβδοι, ιερός σταυρός). Παράλληλα, υπάρχουν και μερικά artifacts που χρησιμοποιούνται σε πολύ συγκεκριμένα σημεία της δράσης.

Ο σχεδιασμός της δράσης του παιχνιδιού παρουσιάζει περίπου τα ίδια προβλήματα που είδαμε και στα δύο πρώτα επεισόδια της σειράς. Η φόρμα που ακολουθείται, σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό κάθε φορά - αυτό

CHEAT MODE

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο F10 και θα εμφανιστεί ένα ειδικό μενού. Σε αυτό, τυπώστε προσεκτικά όποιον από τους παρακάτω κωδικούς θέλετε. Να έχετε υπόψη σας ότι ξανατυπώνοντας με την ίδια διαδικασία τον ίδιο κωδικό, απενεργοποιείτε το συγκεκριμένο cheat mode.

- **godgames:** God Mode/Αθάνατος
- **winblows:** Παίρνετε όλα τα όπλα και πολεμοφόδια
- **autoaim:** Ενεργοποιείτε το auto aiming των όπλων
- **moreammo:** Παίρνετε και άλλα πολεμοφόδια
- **bighead:** Μπαίνετε σε ένα ειδικό mode με τεράστιο κεφάλι
- **healme:** Αποκαθιστά την υγεία (Health) σας
- **goldmode:** Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί τα cheats
- **freezer:** Ακινητοποιεί τον εχθρό σας
- **recharge:** Ανανεώνει τις μπαταρίες
- **nond3d:** Γίνεστε αόρατοι

ΤΑ BLAIR WITCH VOLUME 1 & 2

Η ιστορία του πρώτου παιχνιδιού της σειράς διαδραματίζεται γύρω στο 1941. Ενας ηλικιωμένος ερημίτης, ο Rustin Parr, μπαίνει στο κατάστημα γενικού εμπορίου της πόλης Burkittsville, στο Maryland, όπου εξελίσσονται και τα τρία επεισόδια της σειράς, φωνάζοντας "Επιτέλους, τελείωσα..."
Οταν η τοπική αστυνομία ψάχνει στην καλύβα του, βαθιά μέσα στο τοπικό δάσος, βρίσκει τα πτώματα 7 παιδιών. Ηταν ολοφάνερο πως είχαν δολοφονηθεί τελετουργικά.
Ο Rustin Parr ισχυρίζεται ανακρινόμενος ότι μία ηλικιωμένη γυναίκα-φάντασμα του είπε να κάνει ό,τι έκανε! Φήμες σχετικά με την περιβόητη Blair Witch (μάγισσα) αρχίζουν να διαδίδονται στην πόλη για πρώτη φορά έπειτα από 60 χρόνια.
Στην Washington, μία κυβερνητική υπηρεσία που σκοπό έχει να ερευνά τις λεγόμενες "υπερφυσικές δραστηριότητες" μαθαίνει για τους ισχυρισμούς του Rustin Parr και στέλνει την καλύτερή του ερευνήτρια, την Doc Holiday (δηλαδή εσάς) για να εξερευνήσει την υπόθεση.
Στο δεύτερο παιχνίδι, η ιστορία εξελίσσεται 60 χρόνια ΠΡΙΝ από τα γεγονότα του πρώτου παιχνιδιού της σειράς. Εσείς χειρίζεστε έναν πληγωμένο στρατιώτη που ξαναβρίσκει τις αισθήσεις του κάπου κοντά στην πόλη Burkittsville, στο Maryland, όπου εξελίσσονται τελικά και τα τρία επεισόδια της σειράς.
Υποφέροντας από αμνησία λόγω ενός κτυπήματος στο κεφάλι, δεν θυμάστε τίποτα σχετικά με το ποιος είστε ή το πώς λέγεστε, κι έτσι οι ντόπιοι σας "βαπτίζουν" Lazarus. Καθώς βοηθάτε στην αναζήτηση ενός χαμένου παιδιού, μία σειρά από ξαφνικά flashbacks της χαμένης μνήμης σάς αποκαλύπτουν ότι τελικά είχατε έρθει ξανά στην περιοχή αυτή ως στρατιώτης, το 1863! Κάθε τοποθεσία που επισκέπτεστε στο 1886 "ενεργοποιεί" μία "απωθημένη" μνήμη για το τι συνέβη στο ίδιο μέρος το 1863. Μόνο αποκαλύπτοντας τα μυστικά του παρελθόντος θα μπορέσετε να αντιμετωπίσετε τη διαβολική δύναμη που απειλεί την περιοχή γύρω από το Burkittsville.
Βρίσκοντας τελικά τις αισθήσεις σας, ένα νεαρό κορίτσι, η Robin Weaver, θα σας οδηγήσει στο σπίτι της γιαγιάς της, η οποία αναλαμβάνει να θεραπεύσει τις πληγές σας. Λίγο μετά, η μικρή Robin εξαφανίζεται και σχεδόν αμέσως δημιουργείται μία ομάδα για την αναζήτησή της. Η γιαγιά της Robin σας πληροφορεί ότι αυτή η ομάδα αναζήτησης είναι "καταραμένη" και καταδικασμένη σε σίγουρη αποτυχία. Είναι σίγουρη ότι όσοι συμμετέχουν στην ομάδα αυτή θα οδηγηθούν σε βέβαιο θάνατο από μία μη γήινη δύναμη που κατοικεί στην περιοχή του δάσους και ότι μόνο εσείς μπορείτε να βρείτε τη μικρή Robin. Αν και η μικρή Robin Weaver εμφανίζεται ξανά μυστηριωδώς λίγες μέρες αργότερα, η ομάδα αναζήτησής της χάνεται από προσώπου Γης. Μία άλλη ομάδα αναζήτησης στέλνεται για να τους βρει στο Coffin Rock. Λέγεται ότι κάποιοι είδαν εκεί τα μέλη της πρώτης ομάδας, τελετουργικά δολοφονημένα. Οταν όμως φτάνουν εκεί για να πάρουν τα πτώματα, δεν βρίσκουν τίποτα, εκτός από μία μυρωδιά θανάτου που απλώνεται σιγά σιγά σε ολόκληρη την περιοχή. Εσείς λοιπόν πρέπει να βρείτε τι ακριβώς συνέβη στο δάσος και για ποιο λόγο εξαφανίστηκε η μικρή Robin Weaver.

δεν έχει ιδιαίτερη σημασία -, είναι της μορφής: Εντόπισε την περιοχή Α που έχει ένα αντικείμενο Χ1, πάρε το και πήγαινε με αυτό στην περιοχή Β όπου θα μάθεις πληροφορίες για την περιοχή Γ. Τώρα πρέπει να εντοπίσεις την περιοχή Δ που περιέχει το αντικείμενο Χ2, το οποίο παίρνοντάς το και επισκεπτόμενος την περιοχή Γ ή μία άλλη Ε θα μάθεις για κάτι άλλο κ.ο.κ. Για όλα αυτά θα χρειαστεί ένα συνεχές πήγαινε - έλα ανάμεσα στην πόλη-χωριό και στο δάσος ή και σε άλλες περιοχές. Ευτυχώς ή δυστυχώς, αυτή τη φορά υπάρχει ένας χάρτης ο οποίος δείχνει όχι μόνο τα μονοπάτια που πρέπει να ακολουθήσεις, αλλά πολύ περισσότερο πού ακριβώς πρέπει να πας. Αυτό έχει τα θετικά του, έχει όμως και τα αρνητικά του. Μπορεί δηλαδή αρκετοί από σας να το βρουν θετικό, γιατί έτσι μειώνεται ο κόπος τους, από την άλλη μεριά όμως περιορίζει αντικειμενικά την εξερεύνηση του παιχνιδιού και αυτό δεν νομίζω ότι μπορεί να θεωρηθεί θετικό.


Μιλώντας με τον ιερέα Hale Goodfellow.


Βρίσκοντας το ποτό που θέλει ο μεθυσμένος.

Τα τέρατα παρουσιάζουν αρκετό ενδιαφέρον και εσείς πρέπει να βρείτε ποιο όπλο είναι πιο κατάλληλο για κάθε τέρας. Τα ειδικά τέρατα του παιχνιδιού χρειάζονται ειδική αντιμετώπιση ώστε να μπορέσετε να αποφεύγετε τις επιθέσεις τους. Αυτά τα τέρατα-"bosses" έχει το καθένα μία δική του ικανότητα, η οποία προκαλεί τεράστια "ζημιά". Πρέπει να είστε καλά προετοιμασμένοι πριν να τα αντιμετωπίσετε σε μάχη. Διαθέτουν πάρα πολλά hit points και για να καταφέρεις να τα σκοτώσεις πρέπει να είσαι απόλυτα υγιής. Η ζημιά που προκαλείς στο καθένα από αυτά τα "bosses" απεικονίζεται σε ένα ειδικό παράθυρο στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης, όπως ακριβώς συνέβαινε και στο BW2.

Η πρωτοτυπία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι αυτή τη φορά δεν βλέπετε πάνω στην οθόνη την "υγεία" σας, αλλά αντίθετα βλέπεις έναν μετρητή "mana". Το mana είναι απαραίτητο για να κάνετε διάφορα spells ή να χρησιμοποιείσετε τα λεγόμενα υπερφυσικά όπλα. Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε κάποιο από αυτά, καταναλώνετε ένα ποσοστό από το mana σας. Αν ο μετρητής του mana σας αδειάσει, τότε δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κανένα από τα προαναφερθέντα για να επιτεθείτε στους εχθρούς σας. Το πιο ενδιαφέρον ίσως στοιχείο του παιχνιδιού είναι ένα τέρας που αντιμετωπίζετε λίγο πριν από το φινάλε. Οσοι έχετε παίξει το expansion του Diablo 2, θα ξέρετε ότι ο απόλυτος εχθρός σας είναι ο Baal. Ε, τον ίδιο εχθρό αντιμετωπίζετε και εδώ!

Το παιχνίδι έχει δύο διαφορετικά φινάλε, αναλόγως του αν θα εξορκίσετε αυτή που έχει καταλάβει το πνεύμα του κακού ή αν θα τη σκοτώσετε. Σε κάθε περίπτωση, θα γυρίσετε πίσω στην εκκλησία σας.

Το καλύτερο μέρος της δράσης είναι κατά τη γνώμη μου το σημείο απ' όπου συναντάτε τον Ινδιάνο μάγο, μέχρι αυτός να θυσιαστεί

DEFAULT ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

F1	Εμφανίζει/εξαφανίζει το Quick Help πάνω στην οθόνη δράσης
F2	SAVE GAME
F3	RESTORE (LOAD) GAME
F5	ON/OFF για τον ήχο
F6	QUICK SAVE
F9	QUICK LOAD
F11	Αυξάνετε τη φωτεινότητα στην οθόνη (gamma)
F12	Μειώνετε τη φωτεινότητα στην οθόνη (gamma)
Esc	PAUSE
↑	Κινείστε μπροστά
↓	Κινείστε πίσω
←	Στρίβετε αριστερόστροφα
→	Στρίβετε δεξιόστροφα
Shift + ↑	Τρέχετε προς την κατεύθυνση που θέλετε.
Alt + ←	Βλέποντας τον ήρωα από πίσω (από την πλάτη του) κάνετε πλάγια βήματα προς τα αριστερά
Alt + →	Βλέποντας τον ήρωα από πίσω (από την πλάτη του) κάνετε πλάγια βήματα προς τα δεξιά
D	Τραβάτε/Βάζετε πίσω το όπλο σας
Space	Πυροβολείτε
L	Η λάμπα
J	Το ημερολόγιό σας
Tab	Ο χάρτης του παιχνιδιού
V	Το Voodoo Doll
Enter	Χρησιμοποιείτε το αντικείμενο που κρατάτε
Q	Σημαδεύετε προς τα πάνω
A	Σημαδεύετε προς τα κάτω

για να ζήσετε εσείς. Στο διάστημα αυτό υπάρχει πολλή ένταση και πραγματικά αξιόλογη και πολύπλευρη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι, που μεταφέρεται ακέραια και στο χρήστη-παίκτη.

Το κύριο μειονέκτημα του Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale είναι κατά τη γνώμη μου το ότι είναι σχετικά μικρό από πλευράς διάρκειας δράσης. Το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι αρκετά φθηνό δεν φτάνει για να δικαιολογήσει το πρόβλημα αυτό.

Τελειώνοντας, μπορώ να πω ότι, παρά τα όποια προβλήματα, ευχαριστήθηκα αρκετά το παιχνίδι, ειδικότερα λόγω του σεναριακού μύθου του, που μου άρεσε πολύ, αλλά και του έξυπνου καταμερισμού που έχει γίνει στα όπλα, καθώς ο καταμερισμός αυτός επιδρά τελικά άμεσα στη δράση του παιχνιδιού αυτή καθαυτή.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, βλέπετε τον Jonathan Prye να μπαίνει στην πόλη, ενώ οι κάτοικοί της φεύγουν ο ένας μετά τον άλλο. Προχωρήστε στον κεντρικό δρόμο και όταν φτάσετε σχεδόν μπροστά από την εκκλησία, πηγαίνετε στο τελευταίο κτήριο που είναι δεξιά όπως βλέπετε. Ανοίξτε την πόρτα και μπείτε μέσα. Εκεί, στρίψτε δεξιά και μπείτε στο δωμάτιο που βλέπετε. Μιλάτε με τον Jonah, the Magistrate. Σας λέει ότι έχει συλλάβει δύο ύποπτους, τους οποίους έχει στη φυλακή. Σας μιλά επίσης για την ιστορία της Elly Kedward. Τέλος, σας λέει για τους δύο φυλακισμένους του, έναν αλκοολικό και την Elizabeth Styler, η οποία προσπαθούσε να εξασκηθεί στη μαύρη μαγεία. Ο Jonah σας συνιστά να επισκεφθείτε το Coffin Rock, ενώ σας λέει να πάτε να δείτε και τον ιερέα. Πάρτε από το γραφείο του το κλειδί της φυλακής και από τον τοίχο το "Missing Person's Poster" που βλέπετε εκεί.

Φύγετε και πηγαίνετε στην εκκλησία. Μπείτε μέσα και προχωρήστε στο βάθος. Ανοίξτε την άσπρη πόρτα και μπείτε μέσα. Θα μιλήσετε με τον ιερέα Hale Goodfellow για την Elly Kedward. Βγείτε από την εκκλησία από την πίσω πόρτα και κάνετε όλη τη διαδρομή γύρω από αυτήν. Πηγαίνετε εκεί όπου είναι η κρεμασμένη γυναίκα και κατεβείτε από τα σκαλιά στη μικρή πόρτα. Ανοίξτε την με το κλειδί της φυλακής και μπείτε μέσα. Μιλήστε στο μεθυσμένο Hirrum Heathtow. Σας ζητά να του φέρετε το ουίσκι που έχει αφήσει στον παλιό στάβλο. Παρατηρήστε τη γυναίκα που κοιμάται στο διπλανό κελί. Φύγετε και βγείτε έξω. Πηγαίνετε μπροστά στην εκκλησία. Ο στάβλος είναι στα δεξιά όπως κοιτάτε, δίπλα στο σπίτι του ειρηνοδίκη. Μπείτε μέσα. Σκοτώστε το savaged dog και πάρετε από το δεύτερο χώρισμα το ουίσκι. Πάρετε, επίσης, το Missing Persons Poster που υπάρχει στο δέντρο ανάμεσα στην εκκλησία και στο γραφείο-σπίτι του ειρηνοδίκη. Τώρα γυρίστε στη φυλακή και δώστε το ουίσκι στον Hirrum Heathtow. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC



Η απόλυτη φωτογραφία. Με το κατάλληλο cheat γίνεσαι κάτι σαν "Βουκεφάλας".



Παίρνοντας το κλειδί που ανοίγει την πόρτα των φυλακών.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	70

80



Το τρίτο και τελευταίο μέρος της σειράς είναι το πιο action και από τα τρία παιχνίδια. Διαθέτει πολύ ενδιαφέρον σενάριο, τον καλύτερο χειρισμό από όλα, πανέμορφα γραφικά, αλλά δυστυχώς υστερεί από τα άλλα ως προς τη δράση.

A★M★E★R★I★C★A

No peace beyond the line

Τελικά, ο κλάδος των παιχνιδιών στρατηγικής είναι πολύ παράξενος, διότι υπάρχει η τάση να δημιουργούνται πολλοί κλώνοι τους. Αν βγει ένα πρωτότυπο και καλό παιχνίδι που προκαλεί αίσθηση, σε λίγους μήνες η αγορά γεμίζει από κλώνους που φιλοδοξούν να πάρουν λίγη από τη δόξα του (και τις πωλήσεις του επίσης). Τέτοιοι κλώνοι εκδίδονται συνέχεια ή μέχρι τη στιγμή τουλάχιστον που μία άλλη εταιρεία θα ξεχωρίσει, κάνοντας ένα καλό παιχνίδι με υψηλές πωλήσεις, γεγονός όμως που σηματοδοτεί μια νέα γενιά κλώνων. Και αυτή η ιστορία συνεχίζεται επ' άπειρον...

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr



Εκτός από τα σκέτα παιχνίδια-αντιγραφές, υπάρχουν και άλλα που επεκτείνουν τους ορίζοντες και χαράσσουν νέους δρόμους στο είδος των παιχνιδιών στρατηγικής. Φυσικά, υπάρχουν και παιχνίδια όπως το America, που κάνουν δύο βήματα μπροστά και ισάριθμα βήματα πίσω, σαν ένα άνθρωπο που κάνει όλη μέρα δίαιτα, για να φάει ό,τι βρει μπροστά του το βράδυ, μη υπολογίζοντας τους κόπους του.

ΘΕΜΑ

Μια και αναφερθήκαμε στις αντιγραφές, να αναφέρουμε ότι το America, από την κορφή ως τα νύχια (αν υποθέσουμε πως τα παιχνίδια έχουν κορφή και νύχια), θυμίζει ή καλύτερα αντιγράφει το Age of Empires, τόσο ως προς τον τρόπο του παιχνιδιού όσο και στο γενικότερο feeling. Απ' την πλευρά μου, το μόνο που μπορώ να σας υποσχεθώ είναι πως θα χρησιμοποιήσω το όνομα Age of Empires όσο λιγότερες φορές γίνεται...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
DATA BECKER

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII 266MHz (προτ. 350), 64MB RAM (προτ. 128), 350MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο (προτ. 650), CD-ROM 4x, Win 95/98/2000, κάρτα γραφικών συμβατή με DirectX 7

ΚΑΠΟΥ ΣΤΗΝ ΑΓΡΙΑ ΔΥΣΗ...

Το America είναι ένα τυπικό παιχνίδι στρατηγικής, όπου πρέπει να μαζέψουμε πρώτες ύλες, να χτίσουμε τον οικισμό μας, να αναβαθμίσουμε τις μονάδες μας και τα κτήρια και παράλληλα να εκπαιδεύσουμε στρατό για να εξολοθρεύσουμε τους αντιπάλους μας. Στο παιχνίδι υπάρχουν τέσσερις παρατάξεις, οι ινδιάνοι (Natives), οι Μεξικανοί (Mexicans), οι παράνομοι (Outlaws) και οι άποικοι (Settlers), αντίστοιχος αριθμός campaigns με 8 αποστολές για κάθε εμπλεκόμενο, καθώς και ένα αρκετά επεξηγηματικό tutorial 4 αποστολών. Σπουδαία cutscenes δεν υπάρχουν, αφού κάθε αποστολή ξεκινάει με έναν μακρύ μονόλογο, που μας εξηγεί (υποτίθεται) τι θα συναντήσουμε, και ενώνει τα γεγονότα που έγιναν στο παρελθόν με αυτά που θα επακολουθήσουν. Μόνο που η ιστορία παραείναι μεγάλη, χωρίς μάλιστα να έχουν τα λεγόμενα του αφηγητή εμφανή σχέση με τα objectives των αποστολών. Κατά συνέπεια, μάλλον θα τα προσπερνάτε.

Εκτός από τις campaigns αυτές, δεν προσφέρεται άλλο είδος single player παιχνιδιού ή κάποιο skirmish που να αυξάνει το ενδιαφέρον μας για το America. Βέβαια, και οι αποστολές που υπάγονται στις campaigns δεν είναι ιδιαίτερα απολαυστικές, γιατί το παιχνίδι είναι πολύ αργό κατά τη συγκέντρωση των απαραίτητων πρώτων υλών και το σχηματισμό στρατού, ενώ αντίθετα γίνεται γρήγορο κατά τη διάρκεια του πολέμου.

Οι πρώτες ύλες που υπάρχουν στο America είναι οι wood, food και gold (το Age of Em-



Τα άλογα αυτά λίγη ώρα πριν ανήκαν στον εχθρό. Αφού σκοτώσαμε τους ιππείς, μπορούμε τώρα να τα ιππεύσουμε!



Μπρρρ, κοίτα βλέμμα! Λέτε να είναι πρόγονος του αρχισυντάκτη;

pires είχε και stone, αλλά θα σκέφτηκε η Data Becker να μην περιπλέξει τα πράγματα). Για την εύρεση φαγητού υπάρχουν μερικές επιλογές, αλλά όχι όσες στο AoE. Συγκεκριμένα, μπορούμε να καλλιεργήσουμε φάρμες ή να εκθρέψουμε αγελάδες ή ακόμα και να κυνηγήσουμε βουβάλια που βόσκουν αμέριμνα. Δυστυχώς, όμως, οι φάρμες γίνονται exhausted γρήγορα και είναι άσχημο που αναγκάζεσαι να επιστρέφεις κάθε λίγο και λιγάκι για να τις ξαναχτίσεις. Η κατάσταση γίνεται ιδιαίτερα εκνευριστική όταν χτίσουμε πολλές (καμιά δεκαριά), αφού δεν θα προλαβαίνουμε να φτιάξουμε τη μία και θα έχει τελειώσει η άλλη.

Επίσης, ως resources πρέπει να αναφερθούν τα άλογα και τα τουφέκια, τα οποία δημιουργούνται χωριστά από τους πολεμιστές και μπορούν ακόμα και να κλαπούν από τους αντιπάλους. Επίσης, για να μη χάνουμε χρόνο επιλέγοντας με το ποντίκι ποια κτήρια θέλουμε να χτίσουμε, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ορισμένα shortcuts που υπάρχουν. Οσοι έχουν παίξει AoE, δεν θα δυσκολευτούν καθόλου να τα μάθουν, αφού είναι απολύτως όμοια! Υπάρχει ακόμα το "give signal", όπως και στο AoE. Γενικά το παιχνίδι μιμείται σε όλους τους τομείς το Age of Empires, οπότε αν το έχετε παίξει έστω και λίγο δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου.

Στον στρατιωτικό τομέα οι μονάδες μας δεν έχουν μόνο health bar αλλά και μπάρες που δείχνουν την εμπειρία και το ηθικό τους. Η εμπειρία αποκτιέται με το χρόνο και τα kills που έκανε η μονάδα μας, ενώ το ηθικό εξαρτάται από το αν ο συγκεκριμένος στρατιώτης βρίσκεται σε κάποια ομάδα με συμπολεμιστές ή αν είναι κοντά του κάποιος αρχηγός. Πρακτικά, όμως, την ώρα της μάχης είναι δύσκολο να ξεχωρίσουμε το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται κάθε μπάρα, γιατί είναι πολύ μικρές και δυσδιάκριτες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον τομέα των γραφικών το America είναι μερικές γενιές πίσω, κάτι που γίνεται άμεσα ορατό. Μπορεί τα κτήρια να είναι αρκετά καλά και λεπτομερή, αλλά δεν συμβαίνει το ίδιο με τις μονάδες, οι οποίες είναι πολύ μικρές και δυσδιάκριτες (θα ψάχνετε την ώρα της μάχης να διαπιστώσετε αν έχετε επιλέξει τις σωστές), ενώ και το animation τους δεν είναι πολύ φυσικό. Το σύνολο των χρωμάτων είναι μουντό -θα μπορούσαν οι προγραμματιστές να είχαν διαλέξει πιο ζωντανά χρώματα- ενώ και οι χάρτες στερούνται ποικιλίας. Θα σας δοθεί η εντύπωση πως κάθε mission διεξάγεται στον ίδιο χάρτη.

Ο ήχος, απ' τη μεριά του, ακολουθεί τη γενική (άσχημη) εικόνα του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ δεν είναι πολύ πειστικά (π.χ. πυροβολισμοί), ενώ σε κάθε μονάδα αντιστοιχεί μόνο μία φράση, την οποία θα ακούτε κάθε φορά που δίνετε κάποια διαταγή, και αναπόφευκτα θα τη βαρεθείτε. Ακόμη πολλοί ήχοι είναι εκπληκτικά (ή μήπως εκνευριστικά;) όμοιοι με τους αντίστοιχους του Age of Empires 1, όπως ο ήχος που κάνει το granary όταν χτιστεί.

Αντίθετα η μουσική είναι ένα από τα καλά σημεία του παιχνιδιού. Ακούγονται ακριβώς οι μελωδίες που θα περιμέναμε από ένα παιχνίδι που ασχολείται με το far west. Ακόμα και έπειτα από πολλές ώρες παιχνιδιού (ή όσο αντέξετε να παίζετε, τέλος πάντων), ακούγονται ευχάριστα.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ

Μπορεί και μόνο η εμφάνιση της λέξης "πρωτοτυπία", σε συνδυασμό με την εισαγωγή, να μοιάζει με ύβρη, αλλά μη σκίσετε ακόμα τις σελίδες του περιοδικού. Διαβάστε τα πρωτότυπα στοιχεία που παραθέτω στη συνέχεια και έπειτα σκεφτείτε ένα Age of Empires (αφού δεν μπόρεσε να τις εκμεταλλευτεί σω-

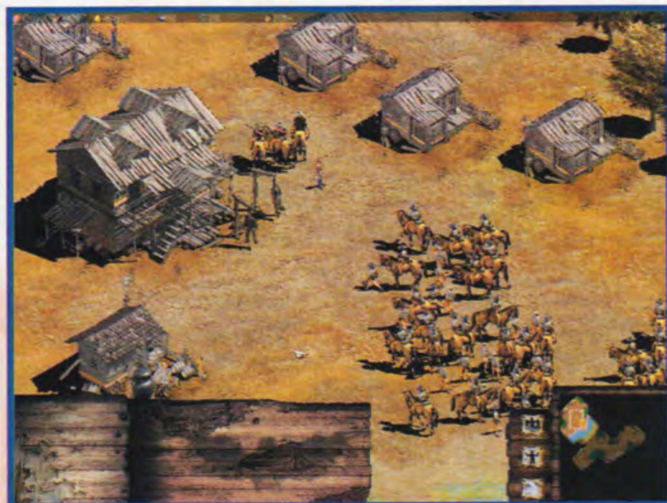
Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Ασχολείται με την Αγρια Δύση, τους καουμπόηδες και τους ινδιάνους!
- Πολλά πρωτότυπα στοιχεία
- Μοιάζει με το Age of Empires

Αρνητικά

- Παραμοιάζει με το Age of Empires
- Πολύ δύσκολο
- Υπάρχει μόνο μία campaign με 30 αποστολές και καθόλου ελεύθερο παιχνίδι
- Προβλήματα με την τεχνητή νοημοσύνη
- Multiplayer μόνο σε LAN



Μία από τις μονάδες των Outlaws χρησιμοποιεί μαστίγιο. Χμ, πολύ "PC Master" διαβάζουν οι προγραμματιστές της Data Becker!



Καλλιέργειες στην ήσυχη πόλη των αποίκων.

CHEATS

Ο ήλιος στην Άγρια Δύση είναι καυτός και οι δρόμοι δύσβατοι, γεμάτοι παγίδες. Μην ανησυχείτε, όμως, εμείς είμαστε εδώ! Για να διευκολύνουμε την επιβίωσή σας στα αφιλόξενα εδάφη της Νέας Ηπείρου, σας παραθέτουμε ορισμένα cheats. Τα εισάγετε, πατώντας Enter, ώστε να εμφανιστεί το chat box:

- horsesarecrazy Παίρνετε 10 άλογα
- goldinmypockets Αποκτάτε επιπλέον 1.000 gold
- iwantfastfood Προστίθενται 1.000 μονάδες φαγητού
- woodisverygood Παίρνετε 1.000 wood
- gimmemorefirepower 10 όπλα επιπλέον
- icangeteverything Αποκτάτε επιπλέον 5.000 food, 5.000 wood, 5.000 gold, 100 άλογα και 100 όπλα
- icanwineverythingnow Περνάτε στην επόμενη πίστα

στά το America) με όλες αυτές τις ιδέες.

Διαφορετικοί πολιτισμοί

Στα περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής υπάρχουν πολλές φυλές, μόνο που δεν διαφέρουν και πολύ. Αλλάζουν λίγο η εμφάνιση και τα ονόματα των μονάδων, προστίθεται και μία ειδική μονάδα, και να σου ο νέος πολιτισμός! Στο America δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο. Κάθε παράταξη έχει εντελώς διαφορετικά κτήρια και μονάδες και κατά συνέπεια διαφορετικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα από τις υπόλοιπες.

Δάσος

Στο Age of Empires αλλά και σε όλα τα άλλα παιχνίδια στρατηγικής οι μονάδες δεν μπορούν να περάσουν μέσα από τα δάση, τα οποία μάλιστα χρησιμοποιούνται ως φυσικά εμπόδια για τη θωράκιση των οικισμών. Εδώ, αντίθετα, όλες οι μονάδες μπορούν να διασχίσουν τα δάση. Βέβαια, χαλάει ο σχηματισμός τους και πηγαίνουν πιο αργά, αλλά βοηθούν στο ρεαλισμό του παιχνιδιού, ενώ δημιουργούνται και νέες τακτικές.

Εργάτες

Στο America υπάρχουν άντρες και γυναίκες εργάτες που κάνουν διαφορετικές εργασίες. Στους ινδιάνους, για παράδειγμα, οι γυναίκες χτίζουν τα κτήρια, καλλιεργούν τις φάρμες και οι άντρες μαζεύουν ξύλα. Αντίθετα, στους Μεξικανούς χτίζουν οι άντρες, ενώ στους Outlaws δεν υπάρχουν γυναίκες. Παρατηρούμε, δηλαδή, ότι έχουν αποδοθεί οι διαφορετικοί ρόλοι που είχαν οι άντρες και οι γυναίκες σε κάθε κοινωνία.

Άλογα

Στα περισσότερα παιχνίδια "χτίζουμε" μονάδες με άλογα, ενώ όταν σκοτωθεί ο καβαλάρης, σκοτώνεται και το άλογο. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα άλογα αντιμετωπίζονται ως χωριστές οντότητες. Υπάρχουν στάβλοι όπου μεγαλώνουν και έχουν τη δική τους υγεία. Επίσης, υπάρχουν άγρια άλογα στα δάση, τα οποία μπορούμε να πιάσουμε ή, αφού σκοτώσουμε κάποιον αντίπαλο ιππέα, να ανέβουμε εμείς στο δικό του. Φυσικά, υπάρχει και η περίπτωση να σκοτωθεί το άλογο κατά τη διάρκεια της μάχης, αλλά δεν σκοτώνεται οπωσδήποτε ταυτόχρονα με τον αναβάτη.

Για να μη μακρηγορήσω άλλο, θα αναφέρω μερικά χαρακτηριστικά που κάνουν τους πολιτισμούς να διαφέρουν. Οι ινδιάνοι δεν έχουν δυνατά όπλα, αλλά ζουν κοντά στη φύση, που τους δίνει πολλά πλεονεκτήματα, όπως να καμουφλάρονται σε θάμνους! Φανταστείτε στο multiplayer να δείτε ξαφνικά τους άκακους θάμνους, που βρίσκονται δίπλα στις φάρμες σας, να ζωντανεύουν και να σας επιτίθενται! Επίσης, μερικές μονάδες τους μπορούν να κολυμπήσουν και να διασχίσουν λίμνες και ποτάμια. Υπάρχουν και μονάδες με κανό, μόνο που δεν σταματούν στα όρια μιας λίμνης: Παίρνουν το κανό στα χέρια και προχωρούν στον επόμενο ποταμό! Ακόμη οι ινδιάνοι μπορούν να πακετάρουν όλες τις σκηνές τους και να τις μεταφέρουν σε άλλο χώρο, κάνοντας τους αντιπάλους να τους ψάχνουν. Τέλος, όπως είναι γνωστό, οι ινδιάνοι δεν είχαν τεράστια towers για να προστατεύουν τη βάση τους και η Data Becker θα ήταν πολύ κουτή αν τους προμήθευε με τέτοια! Για να προστατεύσουν τον οικισμό τους, λοιπόν, στήνουν ειδικές παγίδες με καρφιά, τις καμουφλάρουν και περιμένουν το "θήραμα"!

Οι Μεξικανοί, με τη σειρά τους, έχουν ιε-



Τμήμα του μεξικανικού χωριού.



Ο καταυλισμός των ινδιάνων.



Οι κυριότερες μονάδες των Settlers σε παράταξη.



Οι θαρραλέοι ινδιάνοι μου διασχίζουν το ποτάμι για να επιτεθούν στους ανυποψίαστους αποίκους!



Τα άσχημα σπίτια, άσχημα καίγονται.



Βόλτα με το κανό.

ρείς που μπορούν να κάνουν διάφορα θαύματα, ενώ χρησιμοποιούν και καταστροφικά κανόνια. Οι Outlaws είναι, φυσικά, ιδιαίτερα ικανοί στις ληστείες αλλά και στα όπλα. Δεν έχουν γυναίκες εργάτες ούτε καλλιεργούν φάρμες (αυτό έλειπε, οι ανίκητοι ντεσπεράντος να ασχολούνται με καλλιέργειες). Γι' αυτό τρέφονται αποκλειστικά με ουίσκι, το οποίο κατασκευάζεται από την ξυλεία! Τέλος, οι Αμερικανοί άποικοι δεν έχουν πολλές ειδικές ικανότητες. Βασίζονται κυρίως σε μονάδες όπως ο σερίφης και στη μεγάλη στρατιωτική δύναμή τους. Επίσης, έχουν ισχυρά οχυρά στα οποία οχυρώνονται οι καουμπόηδες τους.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Παρά τα πολλά πρωτότυπα στοιχεία του, το παιχνίδι δεν κατορθώνει να ξεχωρίσει, κυρίως εξαιτίας ορισμένων προβλημάτων που γίνονται εμφανή από την αρχή. Πρώτο και κύριο πρόβλημα είναι η κακή τεχνητή νοημοσύνη των μονάδων. Το path finding είναι απαίσιο, αφού θα δείτε τις μονάδες σας να κάνουν μερικούς γύρους προτού φτάσουν στην τελική τοποθεσία τους, περνώντας ακόμα και από περιοχές γεμάτες εχθρούς. Οι workers δεν σταματούν να εργάζονται. Ακόμα κι αν δεχτούν άμεση επίθεση, συνεχίζουν να μαζεύουν ξύλα, ενώ οι αντίπαλοί τους πυροβολούν. Στη μάχη, τώρα, οι στρατιώτες μας παραμένουν πολλές φορές αδρανείς όταν δέχονται την επίθεση του αντιπάλου, περιμένοντας τις εντολές μας! Δεν είναι αρκετά έξυπνοι για να πολεμήσουν μόνοι τους και θα πρέπει συνέχεια να τους επιλέγουμε και να διατάζουμε να επιτεθούν στις αντίπαλες μονάδες, ενώ αν καθυστερήσουμε λίγο, σφαγιάζονται χωρίς να αντιδρούν! Αυτή την "αδράνεια" την παθαίνει και ο υπολογιστής μερικές φορές, αλλά πολύ λιγότερο από ό,τι εμείς. Ετσι, οι αντίπαλοι παρουσιάζονται πάντα δυνατότεροι και καλύτεροι στη μάχη, με αποτέλεσμα η επικράτηση να εξαρτάται από την ποσοτική υπεροχή, καταστρέφοντας παράλληλα και τη διαφορετικότητα των μονάδων, ενώ οι μάχες γίνονται με μπουλούκια.



Το Κουρδιστό Πορτοκάλι στοχάζεται. Λες να σκέφτεται το Γελαστό Χταπόδι;

Τα τέσσερα επίπεδα δυσκολίας (very easy, easy, normal, hard) που παρέχει το America δείχνουν ικανά να καλύψουν όλη την γκάμα των παικτών. Στην πραγματικότητα, όμως, το παιχνίδι απευθύνεται σε πολύ γερούς παίκτες. Στο easy θα σας δυσκολεύσει, ενώ και στο very easy μην περιμένετε να κάνετε περίπατο! Αρχικά νόμιζα πως κάτι έπαθαν οι ικανότητές μου, ώσπου έπαιξα το Age of Empires στο hardest για να διαπιστώσω με ανακούφιση πως μπορώ ακόμα να κερδίζω! Το πρόβλημα στο America είναι πως δεν είναι διόλου ισορροπημένο ως προς τη δυσκολία, δεν αφήνει περιθώρια προσαρμογής και μας ρίχνει κατευθείαν στα βαθιά. Οχι ότι αυτό είναι απαραίτητα κακό, όμως εδώ ο υπολογιστής είναι πάντα ένα βήμα μπροστά και εμείς προσπαθούμε καταϊδρωμένοι να τον προφτάσουμε στην παραγωγή και στο στρατό.

MULTIPLAYER

Οσοι θα ήθελαν να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους παίζοντας ενάντια σε αληθινούς αντιπάλους, θα βρεθούν προ εκπλήξεως. Το America δεν μπορεί να παιχτεί στο Internet (μέσω πρωτοκόλλου TCP/IP) παρά μόνο μέσω LAN (IPX). Ετσι, μειώνεται πολύ το βάθος του παιχνιδιού, αφού εκτός από το campaign με τις 30 αποστολές, δεν υπάρχει ούτε skirmish αλλά ουσιαστικά ούτε multiplayer.

ΕΙΜΑΙ ΕΝΑΣ ΦΤΩΧΟΣ ΚΑΙ ΜΟΝΟΣ ΚΑΟΥΜΠΟΗ...

Το America φαινόταν στην αρχή ως μία καλή ιδέα, μέσω της οποίας θα ξεκουραζόμαστε από τους φανταστικούς και μεσαιωνικούς κόσμους και θα απολαμβάναμε τον άγριο κόσμο του Far West. Δυστυχώς, όμως, έμεινε απλώς μία καλή ιδέα, γιατί, ενώ προσπάθησαν οι σχεδιαστές του παιχνιδιού να αντιγράψουν τον κόσμο του Age of Empires, προσθέτοντας ορισμένα πολύ καλά σημεία, δεν μπόρεσαν ούτε την ατμόσφαιρα του AoE να αναπαράγουν, αλλά ούτε και αυτά τα σημεία να εκμεταλλευτούν. Το μόνο που ελπίζουμε είναι η Ensemble Studios να παρατήρησε το παιχνίδι και πολλά από αυτά τα πρωτότυπα στοιχεία να τα ενσωματώσει στο επερχόμενο Age of Empires 3! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	76
ΑΝΤΟΧΗ	72

75



Ενας μέτριος κλώνος του Age of Empires, με μερικά όμως πρωτότυπα στοιχεία που αξίζει να δείτε.

CHAMPIONSHIP Surfer

Οι περισσότεροι Έλληνες βρίσκονται ήδη σε παραλίες όπου ευχαριστιούνται(;) τις καλοκαιρινές διακοπές τους ή μόλις γύρισαν από αυτές. Εμείς, από την άλλη, δροσιζόμαστε σε εξωτικές παραλίες της Χαβάη, κάνοντας ... σέρφινγκ! Το νέο παιχνίδι της Krome Studios, ονόματι Championship Surfer, εκτός των άλλων, φιλοδοξεί να μας κάνει πρωταθλητές στο σερφ.

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
KROME/GAME STUDIOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win 98, ME, 2000, Pentium 3 233, 32MB RAM, 450MB Hard disk, Windows Media Player 7, 4x CD-ROM, 3D επιταχυντής



Αν και στις περισσότερες περιπτώσεις αθλητικών simulations σας προτείνουμε να πάτε στα γήπεδα από το να ασχοληθείτε μαζί τους (σ.σ.: καλά EA Sports, μη βαράς), στη συγκεκριμένη περίπτωση θα έχετε το άλλοθι ότι το surf είναι ένα άθλημα για λίγους, που μόνο μέσω του υπολογιστή ενδεχομένως μπορείτε να απολαύσετε. Βέβαια, η απόλαυση από την κούραση δεν απέχουν πολύ, οπότε ας δούμε προς τα πού κλίνει ο τίτλος.

"WOOO, MADNESS!"

Σε ό,τι αφορά τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, μην περιμένετε κάτι το ιδιαίτερο. Τα γραφικά είναι τυπικά τρισδιάστατα, με μέτρια απεικόνιση της θάλασσας και μια θολή εικόνα των μοντέλων των αθλητών, που δυσκολεύει το gameplay.



Ασαφές και με αίσθηση προχειρότητας επίσης είναι πολλές φορές το όλο περιβάλλον της παραλίας στην οποία αγωνίζεστε, ειδικά όταν υπάρχουν εμπόδια, αφού δεν γίνονται άμεσα ορατά. Παρ' όλα αυτά, τα εφέ των συγκρούσεων καθώς και η κίνηση των αθλητών είναι ικανοποιητικά. Άξια αναφοράς είναι μόνο η καλή απόδοση της ταχύτητας, καθώς και οι εναλλαγές στο χρωματισμό της υφής της θάλασσας ανάλογα με τον καιρό. Ο ήχος περιορίζεται σε 2-3 ήχους θάλασσας, κυμάτων και καιρικών φαινομένων, μερικά τσιρίγματα γλάρων και σε σποραδικό speech σε ένα ψιλο-γκοάτικο στυλάκι που ταιριάζει με το κλίμα (smooth man!). Ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα -επαναλαμβανόμενα- ηχητικά εφέ των κυμάτων όταν "σπάνε" και των κόλπων ή πλατσουρισμάτων που κάνει ο παίκτης πάνω στα κύματα.

Κύριο στοιχείο ενός εξομοιωτή, ανεξαρτήτως κατηγορίας, είναι ο χειρισμός. Εδώ το Surfer δείχνει σαφέστερα τις προθέσεις του ως παιχνίδι, καθώς και το κοινό στο οποίο απευθύνεται. Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του ουσιαστικά 4 κουμπιά για να πραγματοποιήσει τα κόλπα που απαιτούνται και 4 κουμπιά κατεύθυνσης, με τα οποία οδηγεί τον αθλητή που επιλέγει. Οι προτεινόμενες μονάδες εισόδου για να παίξετε το παιχνίδι είναι το πληκτρολόγιο και το gamepad. Οι δυνατοί συνδυασμοί που μπορείτε να πραγματοποιήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι πολυάριθμοι. Βασικό ρόλο παίζει όχι μόνο η σειρά με την οποία πατάτε τα πλήκτρα για να τους κάνετε, αλλά και ο σωστός συγχρονισμός και η θέση την οποία πρέπει να έχετε επάνω στο κύμα. Ενδεικτικό είναι ότι στο τέλος του πολύ αξιόλογου εγχειριδίου που συνοδεύει το παιχνίδι (καλό είναι να το διαβάσετε πριν να ξεκινήσετε να παίζετε), μετρήσαμε 45 διαφορετικά τρικ, μερικά εκ των οποίων δεν καταφέραμε καν να ενεργοποιήσουμε! Έτσι, το Surfer ίσως απογοητεύσει όποιους ψάχνουν ένα πολύ απλό παιχνιδάκι, το οποίο θα μάθουν σε μερικά λεπτά, μια και χρειάζεται αρκετός χρόνος για να εξοικειωθεί κάποιος με το χειρισμό. Από την άλλη, όποιος είναι αρκετά πωρωμένος με το σερφ, θα ικανοποιηθεί σα-



Καταφέρνοντας να αποφύγουμε τους κολυμβητές, τις γριούλες, τους δύτες και τις βάρκες του Β' Παγκοσμίου Πολέμου(!)...



...δεν αποφεύγουμε, τελικά, να πέσουμε σε ένα εκρηκτικό παπάκι!



Κι όμως, πετάω!



Καταφέραμε να πάρουμε τη Χρυσή Σανίδα. Είμαστε πολύ περήφανοι ή πιο απλά ψώνια!

φώς από την ποικιλία των επιλογών του, όχι μόνο στο χειρισμό αλλά και στο gameplay...

ΣΤΑ ΚΥΜΑΤΑ ΤΟΥ "ΧΑΒΑΗ 5-0"

Το Championship Surfer παρουσιάζεται με ένα λιτό αλλά αρκετά προσεγμένο μενού, στο οποίο μπορείτε να βρείτε πληθώρα αξιοπρόσεκτων επιλογών. Από εδώ ρυθμίζετε τα γραφικά και τον ήχο, ενώ πριν να κάνετε κάποιον αγώνα, μπορείτε να διαλέξετε τον αριθμό των παικτών που θα συμμετάσχουν, τις καιρικές συνθήκες που επιθυμείτε (από λιακάδα με ασθενή αέρα μέχρι τυφώνα!), τον αριθμό των κυμάτων και τον χρόνο που θα έχετε στη διάθεσή σας, καθώς και την παραλία σε μερικές περιπτώσεις. Επιπλέον, καθοριστικό ρόλο στην επιτυχία σας θα παίξει η επιλογή των αθλητών, οι οποίοι διακρίνονται ανάλογα με τα σωματικά χαρακτηριστικά τους, καθώς και της σανίδας που συνήθως πάει "πακέτο" με τον αθλητή. Προκειμένου να παίξετε δύο ή παραπάνω άτομα, ο υπολογιστής απαιτεί να αναγνωρίσει κάποιο δεύτερο ή και τρίτο joystick, αφού το πληκτρολόγιο θεωρείται μία και μοναδική μονάδα εισόδου. Αυτό είναι ένα αρκετά ουσιώδες πρόβλημα, αφού σπάνια μπορεί κάποιος να έχει πάνω από ένα gamepad, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να περιορίζεται σε έναν, το πολύ δύο παίκτες. Κρίμα, διότι το "multiplayer" είναι ένα από τα διασκεδαστικότερα στοιχεία του παιχνιδιού.

Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του οκτώ game modes (επιλογές παιχνιδιού): τα Championship, Arcade, Rumble, King Of The Waves, Trick Attack και το Free Surf. Στο Championship διαγωνίζεστε σταδιακά κατά ομάδες των δύο αθλητών μέχρι να επικρατήσουν οι δύο καλύτεροι, οπότε γίνεται και ο τελικός. Κάθε αθλητής λαμβάνει ένα σκορ έπειτα από κάθε δοκιμασία, το οποίο συγκρίνεται με αυτό του αντιπάλου του. Στο Arcade διαγωνίζεστε μόνοι σας, προκειμένου να αποκτήσετε μια ελάχιστη απαιτούμενη βαθμολογία και να προκριθείτε στις επόμενες παραλίες. Σε αυτό το mode αντίπαλός σας δεν είναι μόνο ο χρόνος και η δυσκολία στην τεχνική, αλλά και διάφορα αντικείμενα-παγίδες που βρίσκονται στη θάλασσα και πρέπει να αποφύγετε. Το Rumble είναι μία από τις ευκαιρίες που έχετε να παίξετε εναντίον άλλων, πραγματικών αντιπάλων στην ίδια οθόνη, προσπαθώντας να τους νικήσετε με διάφορα θεμιτά και αθέμιτα μέσα. Εξηγούμαστε: Μπορείτε, βέβαια, να κάνετε τους βασικούς συνδυασμούς για να ελιχθείτε, αλλά πόντους αποκτάτε μόνο αν επιτεθείτε στον αντίπαλό σας με διάφορα power up, τα οποία βρίσκετε όταν τον φέρετε σε δύσκολη θέση ρίχνοντάς τον από τη σανίδα του. Στο King Of The Waves η οθόνη χωρίζεται σε κομμάτια (split screen) και διαγωνίζεστε επί ίσοις όροις απέναντι πάλι σε φίλους σας. Στο Trick Attack ζητείται από τον παίκτη να πραγματοποιήσει κάποια συγκεκριμένα κόλπα στη σειρά για να αποκτήσει πρόσβαση σε νέες παραλίες και στο free surf μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε ή να εξασκηθείτε χωρίς άγχος!

Επιπρόσθετα στοιχεία εξομοίωσης, εκτός των αναφερθέντων, είναι η φορά του ανέμου την οποία πρέπει να λαμβάνετε υπόψη, η κατάλληλη ταχύτητα (speed) και η αντοχή των αθλητών(stamina), το μέγεθος των κυμάτων καθώς και δεκάδες άλλες μικροπαράμετροι. Κατά τη διάρκεια της δράσης του παιχνιδιού εμφανίζονται στην οθόνη όλες οι αναγκαίες πληροφορίες σε δυναμική μορφή.

Η γενική αίσθηση που αφήνει το Championship Surfer στο gameplay είναι ότι η εξομοίωση βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα, ωστόσο δεν καταφέρνει να πείσει πάντα τον παίκτη πως είναι ο ίδιος σέρφερ. Αυτό έχει ως συνέπεια ο τίτλος να χάνει ένα μέρος της διασκέδασης λόγω της σχετικής πολυπλοκότητάς του και ταυτόχρονα να μην μπορεί να απευθυνθεί με σαφήνεια απέναντι στους παίκτες που επιζητούν την απόλυτη εξομοίωση (άλλωστε οι κάμερες τρίτου προσώπου που χρησιμοποιούνται προδιαθέτουν γι' αυτό). Παρ' όλα ταύτα, όλοι θα διασκεδάσουν μέχρι ενός σημείου με το παιχνίδι, λόγω των πολλών επιλογών που διαθέτει για όλα τα γούστα και της περιορισμένης δυνατότητας multiplayer (χωρίς όμως σύνδεση). Έπειτα από κάποιο διάστημα, όμως, μάλλον οι άσχετοι με το άθλημα θα βαρεθούν το κάπως μονότονο και επαναλαμβανόμενο παίξιμο εναντίον του χρόνου, που τελικά δεν προσφέρει μεγάλη επιβράβευση. Συνεπώς, το παιχνίδι απευθύνεται πρωτίστως στους φανατικούς του αθλήματος, μια και λίγοι είναι αυτοί που θα δώσουν τόσα χρήματα για να αποκτήσουν έναν τόσο εξειδικευμένο και "δύσκολο" τίτλο μόνο για λίγη διασκέδαση. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	69
ΔΡΑΣΗ	67
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ	78

73

Δροσερό παιχνίδι εξομοίωσης ενός "περίεργου" αθλήματος που διαρκεί σχετικά λίγο και δεν εκμεταλλεύεται το παιχνίδι πολλών παικτών όσο θα μπορούσε. Διασκεδαστικό αλλά και κάπως βαρετό για τους μη σχετικούς με το σερφ. Οι φίλαθλοι, πάντως, θα το εκτιμήσουν.

Hints & tips

Το καλοκαίρι τελείωσε και οι περισσότεροι από εσάς θα έχουν ήδη επιστρέψει στη βάση τους. Ετσι, τώρα, θα υπάρχει περισσότερος χρόνος για gaming. Το "PC Master" είναι εδώ και αυτόν το μήνα για να σας δώσει ένα χέρι βοήθειας με τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Με την ευκαιρία θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Ευριπίδη για τα tips του Tiberian Sun που μου έστειλε.

του Ορέστη Μανούσου
orestesman@hotmail.com

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Η στήλη "Hints & Tips" συνεχίζει αυτόν το μήνα από εκεί όπου είχε σταματήσει τον Αύγουστο. Σειρά, λοιπόν, έχει το τρίτο και τελευταίο μέρος των αντικειμένων του παιχνιδιού, τα οποία είναι ομολογουμένως πολλά. Ας υπενθυμίσουμε ότι για να χρησιμοποιηθεί οποιοσδήποτε από τους ακόλουθους κωδικούς, θα πρέπει από το αρχείο Baldur.ini να προσθέσετε την εντολή Debug Mode=1 κάτω από την επικεφαλίδα των program options. Εχοντας κάνει αυτά, θα μπορείτε να ενεργοποιήσετε την κονσόλα των cheats πατώντας τα πλήκτρα Ctrl και Space. Στη συνέχεια δώστε τους κωδικούς:



CLUAConsole:CreateItem("Εδώ πρέπει να βάλετε το item tag") - όπου item tag είναι ένας από τους ακόλουθους κωδικούς:

PLATE & FULL PLATE ARMORS

PLAT01: Plate Mail Armor
PLAT02: Plate Mail +1
PLAT04: Full Plate Mail
PLAT05: Full Plate Mail +1
PLAT06: Ankheg Plate Mail
PLAT07: Plate Mail
PLAT08: Plate Mail +3
PLAT09: Mithral Field Plate Armor +2
PLAT10: Plate Mail +1
PLAT11: Delver's Plate +2
PLAT12: Doomplate +3
PLAT13: Gorgon Plate +4
PLAT14: Full Plate Mail +1
PLAT15: Pride of the Legion +2



PLAT16: Armor of the Hart +3
PLAT17: T'rahcie's Plate +5
PLAT18: Red Dragon Scale
PLAT19: Full Plate + 2
NPPLAT: Firecam Full-Plate Armor (Keldorn)

POTIONS

POTN02: Potion of Fire Resistance
POTN03: Potion of Hill Giant Strength
POTN04: Potion of Frost Giant Strength
POTN05: Potion of Fire Giant Strength
POTN06: Potion of Cloud Giant Strength
POTN07: Potion of Storm Giant Strength
POTN08: Potion of Healing
POTN09: Potion of Heroism
POTN10: Potion of Invisibility
POTN11: Potion of Invulnerability
POTN12: Potion of Stone Giant Strength
POTN13: Oil of Firey Burning
POTN14: Oil of Speed
POTN15: Red Potion
POTN16: Violet Potion
POTN17: Elixir of Health
POTN18: Potion of Absorption
POTN19: Potion of Agility
POTN20: Antidote
POTN21: Potion of Clarity
POTN22: Potion of Cold Resistance
POTN23: Oil of Speed
POTN24: Potion of Defense
POTN25: Potion of Healing
POTN26: Potion of Explosions
POTN27: Potion of Firebreath
POTN28: Potion of Fortitude
POTN29: Potion of Genius
POTN30: Potion of Infravision
POTN31: Potion of Insulation
POTN32: Antidote
POTN33: Potion of Magic Blocking
POTN34: Potion of Magic Protection
POTN35: Potion of Magic Shielding
POTN36: Potion of Master Thievery
POTN37: Potion of Mind Focusing
POTN38: Potion of Mirrored Eyes
POTN39: Potion of Perception
POTN40: Potion of Invulnerability
POTN41: Potion of Power
POTN42: Potion of Regeneration
POTN43: Potion of Insight
POTN44: Potion of Strength
POTN45: Potion of Freedom
POTN46: Potion of Stone Form
POTN47: Marek's Antidote (better than normal antidote)
POTN48: Vial of Mysterious Liquid (used in Nashkel mines to poison iron ore)
POTN52: Potion of Extra Healing
POTN53: Festule the Alchemist's Potion
POTN54: Empty Potion Bottle

RINGS

RING01: Plain Ring
RING02: Ring of Fire Resistance
RING03: Ring of Animal Friendship
RING04: Ring of Clumsiness
RING05: Ring of Invisibility



RING06: Ring of Protection +1
RING07: Ring of Protection +2
RING08: Ring of Wizardry
RING09: Ring of Free Action
RING10: Gold Ring
RING11: Silver Ring
RING12: Onyx Ring
RING13: Jade Ring
RING14: Greenstone Ring
RING15: Bloodstone Ring
RING16: Angel Skin Ring
RING17: Flamedance Ring
RING18: Fire Opal Ring
RING19: Ruby Ring
RING20: Ring of Energy

RING21: Ring of Infravision
RING22: Ring of Holiness
RING23: Ring of Folly
RING25: Koveras' Ring of Protection (+1)
RING26: Ring of Djinni Summoning
RING27: Ring of Fire Control
RING28: Ring of Air Control
RING29: Ring of Earth Control
RING30: Ring of Human Influence
RING31: Ring of Regeneration
RING32: Ring
RING33: Ring of the Ram
RING34: Ring of Spell Turning
RING35: Ring of Lock Picks
RING36: Ring of Danger Sense
RING37: Storm Ring
RING38: Dawn Ring
RING39: Ring of Gaxx
RING40: Ring of Acuity
NPRING01: D'Arnisse Signet Ring (Nalia)

RODS

RODS01: Rod of Absorption
RODS02: Rod of Lordly Might
RODS03: Rod of Resurrection
RODS04: Rod of Smiting
RODS05: Rod of Terror

DRAGON SCALES

SCALEB: Shadow Dragon Scales
SCALER: Red Dragon Scales

SHIELDS

SHLD01: Small Shield
SHLD02: Small Shield +1
SHLD03: Medium Shield
SHLD04: Medium Shield +1
SHLD05: Large Shield
SHLD06: Large Shield +1
SHLD07: Large Shield +1, +4 vs Missiles
SHLD08: Buckler
SHLD09: Buckler
SHLD10: Buckler
SHLD11: Small Shield
SHLD12: Small Shield
SHLD13: Medium Shield
SHLD14: Medium Shield



SHLD15: Large Shield
SHLD16: Large Shield
SHLD17: Buckler +1
SHLD18: Large Shield
SHLD19: Large Shield +2
SHLD20: Kiel's Buckler
SHLD21: Dragon Scale Shield +2
SHLD22: Sentinel +4
SHLD23: Fortress Shield +3
SHLD24: Reflection Shield +1
SHLD25: Shield of Harmony +2
SHLD26: Shield of the Lost +2
SHLD27: Saving Grace +3
SHLD28: Small Shield +2
SHLD29: Medium Shield +2
SHLD30: Large Shield +2
NPSHLD: Delryn Family Shield (Anomen)

SLINGS

SLNG01: Sling
SLNG02: Sling +1
SLNG03: Sling +3



SLNG04: Sling +2
SLNG05: Sling +3 : 'Arla's Dragonbane'
SLNG06: Sling of Arvoreen +4
SLNG07: Sling of Seeking +2

SPEARS

SPER01: Spear
SPER02: Spear +1
SPER03: Spear +3, Backbiter
SPER04: Spear
SPER05: Spear +2
SPER06: Spear +3
SPER07: Spear of the Unicorn +2
SPER08: Spear +3, Impaler
SPER09: Spear +1, Halcyon
SPER10: Spear of Withering +4

STAVES

STAF01: Quarterstaff
STAF02: Quarterstaff +1
STAF03: Quarterstaff
STAF04: Quarterstaff
STAF05: Staff of Striking
STAF06: Staff Mace



STAF07: Staff Spear +2
STAF08: Quarterstaff +3
STAF09: Staff of Command
STAF10: Staff of Curing
STAF11: Staff of the Magi
STAF12: Staff of Power
STAF13: Staff of Thunder and Lightning +2
STAF14: Staff of the Woodlands +4
STAF15: Staff of Air +2 (looks like a machinegun)
STAF16: Staff of Earth +2
STAF17: Staff of Fire +2
STAF18: Quarter Staff +2
STAF19: Cleric's Staff +3
STAF20: Staff of Rynn +4
NPSTAF: Staff of the High Forest (Cernd)

ONE HANDED SWORDS

SW1H01: Bastard Sword
SW1H02: Bastard Sword +1
SW1H03: Bastard Sword +1, +3 vs. Shapeshifters
SW1H04: Long Sword
SW1H05: Long Sword +1
SW1H06: Long Sword +2
SW1H07: Short Sword
SW1H08: Short Sword +1
SW1H09: Short Sword +2
SW1H10: Short Sword of Backstabbing
SW1H11: Odd Flame Sword (Creature Attack?)
SW1H12: Hull's Long Sword
SW1H13: Moonblade
SW1H14: Short Sword +1
SW1H15: Scimitar +3, Frostbrand
SW1H16: Scimitar +5, Defender
SW1H17: Perdue's Short Sword
SW1H18: Sword of Balduran
SW1H19: The Vampire's Revenge (cursed)
SW1H20: Scimitar
SW1H21: Short Sword
SW1H22: Scimitar +1
SW1H23: Scimitar +2
SW1H24: Long Sword +1, Flame Tongue
SW1H25: Kundane +2: Sword of Quickness

SW1H26: Ilbratha, Short Sword + 1
SW1H27: Arbane's Sword +2
SW1H28: Cutthroat +4
SW1H29: Short Sword +2
SW1H30: Scimitar of Speed +2: Belm
SW1H31: Sunblade: Daystar
SW1H32: Long sword +2: Dragonslayer (Peridan)
SW1H33: Long Sword +2: Ras, The Dancing Blade
SW1H34: Bastard Sword +1: Albruin
SW1H35: Adjatha the Drinker, Long Sword +2
SW1H36: Namarra, Long Sword +2
SW1H37: Taragarth the Bloodbrand, Bastard Sword +1
SW1H38: Jhor the Bleeder, Bastard Sword +2
SW1H39: Blade of Searing, Bastard Sword +3
SW1H40: Blade of Roses, Long Sword +3
SW1H41: Long Sword +2
SW1H42: Bastard Sword +2
SW1H43: Katana
SW1H44: Katana +1
SW1H45: Katana +2: Malakar
SW1H46: Wakizashi
SW1H47: Wakizashi +1
SW1H48: Ninja-To
SW1H49: Ninja-To +1
SW1H50: Scimitar +1, Shazzellim
SW1H51: Celestial Fury Katana +3
SW1H52: Scimitar +3: 'Water's Edge'
SW1H53: Sword of Flame +1
SW1H54: Long Sword: The Equalizer
SW1H54A, SW1H54B, SW1H54C: Pieces of the Equalizer
SW1H55: Katana +2
SW1H56: Scimitar
NPSW01: Sword of Arvoreen (Mazzy)
NPSW02: Katana +1 (Yoshimo)
NPSW03: Hallowed Redeemer +2 (Keldorn)
NPSW04: Corthala Family Blade +2 (Valygar)
NPSW05: Entropy (Haer'Dalis)
NPSW06: Chaos Blade (Haer'Dalis)

TORMENT ITEMS (with Collector's Edition Bonus CD)

WA2AMU: Sensate Amulet
WA2DAK: Dak'kon's Zerth Blade
WA2HALB: Harmonium Halberd
WA2HARP: Harp of Pandemonium
WA2HELM: Vhailor's Helm
WA2PLAT: Plate of Balduran
WA2RING: Mercykiller Ring
WA2ROBE: Robe of Vecna
WA2S1H: Sword of Balduran
WA2SHIEL: Shield of Balduran

TWO HANDED SWORDS

SW2H01: Two Handed Sword
SW2H02: Two Handed Sword +1
SW2H03: Two Handed Sword, Berserking
SW2H05: Two Handed Sword (no image)
SW2H06: Spider's Bane
SW2H07: Two Handed Sword +3
SW2H08: Two Handed sword +2
SW2H09: Two Handed Sword +4, Warblade
SW2H10: Holy Avenger (Two Handed Sword +5)
SW2H11: Two Handed Sword +2
SW2H12: Two Handed Sword: Flame of the North + 2



SW2H13: Spider's Bane + 2
SW2H14: Lilarcor (Sentient Sword)
SW2H15: Silver Sword (Vorpal Sword)
SW2H15A: Silver Hilt (piece of Vorpal Sword)
SW2H16: Sword of Chaos +2
SW2H99: Cursed Berserking Sword +3
SW2HDEAT: Soul Reaver +4

WANDS

WAND02: Wand of Fear
WAND03: Wand of Magic Missiles
WAND04: Wand of Paralyzation
WAND05: Wand of Fire
WAND06: Wand of Frost
WAND07: Wand of Lightning
WAND08: Wand of Sleep
WAND09: Wand of Polymorphing
WAND10: Wand of Monster Summoning
WAND11: Wand of the Heavens
WAND12: Wand of Wonder
WAND13: Wand of Cloudkill
WAND14: Web Sack
WAND15: Wand of Apprenti
WAND16: Potion of Icedust



CROSSBOWS

XBOW01: Heavy Crossbow
XBOW02: Heavy Crossbow +1
XBOW03: Heavy Crossbow of Accuracy
XBOW04: Light Crossbow
XBOW05: Light Crossbow +1
XBOW06: Light Crossbow of Speed
XBOW07: Heavy Crossbow +2
XBOW08: Giant Hair Crossbow +3
XBOW09: Light Crossbow +2
XBOW10: Necaradan's Crossbow +3
XBOW12: Flasher Launcher
XBOW13: Crossbow of Affliction +4
XBOW14: Heavy Crossbow of Searing +1

MAX PAYNE

Ακόμα δεν πρόλαβε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι στα ράφια των καταστημάτων και τα cheats είναι στη διάθεσή σας. Το σχετικό review μπορείτε να διαβάσετε στο τεύχος που έχετε στα χέρια σας για να δείτε περί τίνος πρόκειται. Ο "Pioneer", πάντως, φαίνεται να έχει ενθουσιαστεί με αυτό. Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode και να έχετε πρόσβαση στην κονσόλα του παιχνιδιού, πρέπει να ξεκινήσετε το maxpayne.exe με την παράμετρο "-developer". Έτσι, λοιπόν, όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα έχετε πρόσβαση στην κονσόλα πατώντας το πλήκτρο F12. Για παράδειγμα: C:\maxpayne\maxpayne.exe -developer

Πατήστε, λοιπόν, το F12 για να μπείτε στην κονσόλα και στη συνέχεια πληκτρολογήστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **god God Mode** (κλασικά πράγματα)
- **mortal God Mode Off**



- **getallweapons:** Παίρνετε όλα τα όπλα
- **getinfiniteammo:** Απεριόριστα πυρομαχικά
- **noclip No Clipping Mode**
- **noclip_off No Clipping Mode Off**
- **getbullettime Fill Up When Bullet-Time Runs Out**
- **showfps Show Frame Rate**
- **getpainkillers:** Παίρνετε 8 PainKillers
- **c_addhealth (100):** Προσθέτει 100 στο Health σας

THIEF 2: THE METAL AGE

Ακολουθούν μερικά καινούρια cheats για τους επίδοξους κλέφτες:

Για να αυξήσετε τα αποθέματα χρυσού, ακολουθήστε την παρακάτω διαδικασία: Προτού τελειώσετε την αποστολή, κάνετε ένα save ή ένα quicksave. Ολοκληρώστε την αποστολή και σώστε το παιχνίδι σε ένα διαφορετικό save slot. Ξαναφορτώστε το τελευταίο save ή quicksave που κάνατε προτού να ολοκληρώσετε την αποστολή. Τελειώστε την ξανά. Στην οθόνη των στατιστικών σας, τώρα, θα πρέπει να έχουν προστεθεί τα λεφτά και από τις δύο φορές που ολοκληρώθηκε η αποστολή. Προφανώς η μεταβλητή που καθορίζει την ποσότητα των χρημάτων στο τέλος κάθε αποστολής δεν ανανεώνεται ανάμεσα στα loads. Ετσι, μπορείτε να συνεχίσετε να το κάνετε αυτό μέχρι να έχετε αρκετά χρήματα για να αγοράσετε όλο το μαγαζί μαζί με τον μαγαζάτορα για την επόμενη αποστολή. Σημειώστε ότι πρόκειται για bug του παιχνιδιού κι όχι για cheat.

No Killing Rule

Για να ενεργοποιήσετε αυτό το cheat, θα πρέπει να κάνετε edit στο αρχείο USER.cfg. Πρώτα κάνετε αντιγραφή του εν λόγω αρχείου και στη συνέχεια προσθέστε τις ακόλουθες γραμμές: "cheats_active", "nokillgoalcheat". Αυτό θα σας επιτρέψει να κερδίσετε χωρίς να ανησυχείτε για τον "no killing" κανόνα που υπάρχει σε ορισμένες αποστολές.

Οσοι από εσάς επιθυμούν να ξεκινήσουν κάποια αποστολή με extra χρήματα, δεν έχουν παρά να κάνουν τις ακόλουθες κινήσεις: Κάνετε edit το αρχείο dark.cfg και προσθέτετε τη γραμμή "cash_bonus n", όπου n είναι η ποσότητα των χρημάτων που θα προστίθεται στο "πουγκί" σας κάθε φορά που αρχίζει μια νέα αποστολή.

Τέλος, για να περάσετε στην επόμενη αποστολή, πατήστε συγχρόνως τα Ctrl + Alt + Shift + End.



C&C TIBERIAN SUN

Ακολουθούν κάποια χρήσιμα tips για το πολύ καλό αυτό strategy της Westwood. Τα tips μάς έστειλε ο Ευριπίδης Αργυρόπουλος, τον οποίο και ευχαριστούμε. Στη συνέχεια ακολουθεί αυτούσιο το original κείμενο, χωρίς παρεμβάσεις.

Κρυφό επίπεδο-"POWER GRID" (GDI)

Στο επίπεδο όπου πρέπει να καταστρέψεις την chemical missile base, πρώτα ελευθέρωσε τους mutants. Μετά πήγαινε εκεί όπου πρέπει να καταστρέψεις τη supply base. Μπορείς, αντί



να καταστρέψεις τα tanks, να πας βορειοδυτικά όπου θα βρεις ένα τρένο. Πάρε τους mutants και τον ghost stalker μαζί σου, τον οποίο πήρες εκείνη τη στιγμή από reinforcements, και ολοκλήρωσε το νέο objective βάζοντας τον ghost stalker στο τρένο. Επειτα κατέστρεψε τα υπόλοιπα tanks και πήγαινε στο level "Power Grid".

Οταν αρχίζεις το παιχνίδι και ανοίγεις το χάρτη με κάποια μονάδα/ες, πρώτα στείλε αυτή/ες τη/ις μονάδα/ες μακριά από τη βάση σου και μετά άρχισε να ψάχνεις τη βάση του αντιπάλου. Τούτο διότι αν στείλεις κατευθείαν τη/ις μονάδα/ες σου στη βάση του αντιπάλου, τότε ο αντίπαλος θα ακολουθήσει το μονοπάτι από το οποίο ήρθες και θα βρει τη βάση σου πολύ πιο εύκολα.

Οταν παίζεις ως GDI, μπορείς να χτίσεις κτήρια που δέχονται αναβαθμίσεις π.χ. power plants. Αν ένα κτήριό σου που δέχεται αναβάθμιση έχει χάσει ενέργεια, μπορείς πολύ απλά, για να εξοικονομήσεις χρήματα, να φτιάξεις



ένα add-on του και έτσι αυτόματα θα επισκευαστεί το κτήριο. Ετσι, τα χρήματα που θα ξοδέψεις θα είναι της αναβάθμισης.

Αν παίζεις ως NOD, μπορείς εύκολα να σκοτώσεις οποιαδήποτε μονάδα μόνο με μία "βολή". Πρώτα απ' όλα φτιάχνεις έναν laser fence. Τοποθέτησε 2 laser sections ως συνήθως. Κλείσε την ενέργειά τους από το εικονίδιο. Οταν μια εχθρική μονάδα περάσει ανάμεσά τους, ενεργοποίησέ τα. Ολες οι μονάδες, ακόμα και το Mammoth mk2, καταστρέφονται αμέσως.

Πάρε ένα harvester, γέμισέ το με μπλε tiberium και οδήγησέ το στην αντίπαλη βάση. Μπορείς να το τοποθετήσεις δίπλα σε ένα κτήριο και μόλις ανατιναχτεί το harvester θα ανατιναχτεί και το κτήριο. Χτίσε ένα Tiberium Waste Facility και ένα Missile Silo. Οταν είναι έτοιμος ο Chemical missile, περίμενε μέχρι το Tiberium Waste Facility να γεμίσει ξανά. Μόλις γεμίσει, στείλε τον Multi missile στην αντίπαλη Construction Yard, όπου θα πρέπει να καταστραφεί. Υστερα στείλε τον Chemical Missile στο αντίπαλο Weapons Factory. Πιθανότατα δεν θα καταστραφεί, όμως, έχεις ήδη έτοιμο έναν ακόμη Chemical Missile. Στείλε τον ξανά στο Weapons Factory, όπου τώρα θα καταστραφεί. Ο αντίπαλος δεν θα μπορεί πλέον να χτίσει ούτε κτήρια ούτε vehicles απ' όπου προέρχεται η Constuction Yard. Ο Chemical Missile με τα τοξικά του θα μετατρέψει όλα τα στρατιωτάκια σε Viceroids, τα οποία θα σε βοηθήσουν στο έργο σου.

PC



ONI GUIDE



Μέρος Α΄

Το έχουμε πει πολλές φορές και θα το ξαναπούμε: Το "PC Master" φροντίζει πριν από σας για σας! Απόδειξη αυτού, ο παρών... υπεροδηγός (του "PCM", όχι της Bell Atlantic!). Για όλους εσάς που έχετε το Oni και το βρίσκετε -με το δίκιο σας- κομματάκι δύσκολο ή ακόμη και για όσους σκοπεύουν να το αποκτήσουν, το άρθρο που ακολουθεί θα αποτελέσει το Α και το Ω, τη Βίβλο του Oni gamer. Enjoy!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Όπως μπορεί εύκολα να παρατηρήσει κάποιος, το μέγεθος αυτού του οδηγού παραείναι μεγάλο. Αυτό οφείλεται στο ότι αναλύει διεξοδικά κάθε βήμα που πρόκειται να κάνετε στο παιχνίδι, κάθε δυνατή οδό δράσης που μπορείτε να ακολουθήσετε και φροντίζει ώστε να προλαμβάνονται και να λύνονται όλες οι πιθανές απορίες του παίκτη. Θέλω να πιστεύω ότι, από άποψη πληρότητας, το παρόν άρθρο ισοφαρίζει (ίσως και να ξεπερνάει) τον official οδηγό στρατηγικής, τον οποίο για να προμηθευτεί κάποιος θα πρέπει να πληρώσει αρκετά λεφτά...



Το πώς γράφτηκε, βέβαια, είναι μια άλλη υπόθεση! Για την ιστορία, αναφέρω μόνο ότι μία ωραία πρωία ο αρχισυντάκτης αμόλησε τον Καφ... εε, τα εκπαιδευμένα σκυλιά του ξοπίσω μου, με παγίδευσε σε ένα μικρό κελί με καλή ηχομόνωση (για να μην ακούγονται οι κραυγές απελπισίας), με αλυσόδεσε μπροστά σε έναν υπολογιστή και με το πιο τρομακτικό μαστίγιο της συλλογής του ανά χείρας με διέταξε να αρχίσω το γράψιμο. Η άρνησή μου ήταν πεισματική, αλλά μόλις έβγαλε το μυστικό όπλο του από το μανίκι, ένα... φτερό, κι άρχισε το γαργάλημα, η παράδοση ήρθε αμέσως και άνευ όρων! Ελεος, μεγάλε κι αλύπητε βασανιστή, αναφώνησα! Θα γίνει το θέλημά σου... Τα υπόλοιπα ανήκουν στην ιστορία: Το πληκτρολόγιο πήρε φωτιά και μέσα σε τρεις μέρες είχα ολοκληρώσει το παρόν άρθρο, καταφέρνοντας να επαναπροσδιορίσω τον όρο εργατικότητα [ναι, αν κοιτάξετε στο "Εργατικότητα" στη νέα έκδοση του λεξικού του Μπαμπινιώτη, θα δείτε πλέον το όνομά μου! :)].

Αρκετά, όμως, φλυαρήσαμε, ας προχωρήσουμε στο παρασύνθημα. Το μόνο που θέλω να έχετε στο νου σας είναι ότι ο οδηγός γράφτηκε με επίπεδο αναφοράς τη μέση δυσκολία, που είναι και η επιλογή που θα κάνει το 95% των παικτών του Oni (αν παίξετε το Hard, θα δείτε τι εννοώ). Αν εσείς, παρ' όλα αυτά, έχετε κάνει διαφορετική επιλογή, μην ανησυχείτε. Το μόνο που θα αλλάξει είναι ότι μπορεί κατά καιρούς οι αντίπαλοί σας να είναι μεγαλύτερης (ή μικρότερης) κλάσης. Ολα τα υπόλοιπα παραμένουν πανομοιότυπα, γι' αυτό και μπορείτε να εμπιστεύεστε τυφλά τον οδηγό.

Μπείτε, λοιπόν, στο παιχνίδι και ορμήξτε στην περιπέτεια!

1η ΠΙΣΤΑ

Save Point 1

Μόλις τελειώσει η Shinatama τα δικά της, στρίψτε αριστερά και κατεβείτε τις σκάλες. Κάποιος είναι απέναντι στις κονσόλες, ο οποίος μόλις σας αντιληφθεί, θα σπεύσει να σας υποδεχτεί. Δεν κρατάει όπλο, οπότε περιποιηθείτε τον με τα χεράκια σας. Στο χώρο υπάρχουν δύο κονσόλες. Ενεργοποιήστε και τις δύο και προχωρήστε στην πόρτα δεξιά από εκεί όπου μπήκατε. Τα κιβώτια εδώ προσφέρουν μια καλή ευκαιρία για εξάσκηση στα πηδήματα, κάτι που θα σας χρειαστεί στη συνέχεια, κυρίως για να παίρνετε κρυμμένα power ups (βλ. και αντίστοιχο box). Εντοπίστε την είσοδο για τις σκάλες κι ανεβείτε τες. Ο δεύτερος όροφος έχει μόνο έναν φρουρό και κανένα bonus, οπότε η επίσκεψή σας σε αυτόν τον όροφο είναι προαιρετική. Στον πρώτο όροφο μπείτε στο μόνο δωμάτιο που υπάρχει και ανοίξτε τις κλειδωμένες πόρτες μέσω της κονσόλας (άσπρο-κόκκινο). Βγαίνοντας έξω, δίπλα στην πόρτα που μόλις ξεκλειδώσατε, θα παραφυλάει ένας φρουρός, οπότε μην ξαφνιαστείτε.

Περάστε την πόρτα και "κόψτε" δεξιά. Πίσω από τα κόκκινα κιβώτια στο βάθος υπάρχει ένας φρουρός με πιστόλι. Οπότε, είτε τραβήξτε το δικό σας και καθαρίστε τον από μακριά (το δικό του δεν έχει μεγάλη εμβέλεια) είτε αφήστε τον να σας δει, κρυφτείτε στη γωνία πίσω από τα κόκκινα κιβώτια και ρίξτε του μια γερή μπουνιά ώστε να του πέσει το όπλο μόλις σας φτάσει. Χωρίς όπλο, θέλω να πιστεύω είναι εύκολη υπόθεση για σας... Αν δεν έχει ξοδέψει πολλές σφαίρες, πάρτε το δικό του όπλο, αλλιώς παραμείνετε ως έχετε. Κατεβείτε τις σκάλες. Στα δεξιά στο δωμάτιο υπάρχει ένας εργάτης και μία κονσόλα. Ξεμπερδέψτε μαζί του (είναι άοπλος) και με την κονσόλα (άσπρο-πράσινο) ξεκλειδώστε άλλες δύο πόρτες. Ανεβείτε ξανά τις σκάλες, εντοπίστε στα κιβώτια από κάτω το ballistic ammo clip και πηδήξτε για να το πάρετε. Προχωρήστε στην επόμενη πόρτα. Σε ένα δωμάτιο στα δεξιά θα βρείτε άλλο ένα ballistic clip. Πάρτε το και ανεβείτε στον επάνω όροφο είτε από τις σκάλες (κάνοντας τον κύκλο) είτε πάλι πηδώντας πάνω στα κιβώτια (θα με θυμηθείτε αργότερα). Ανεβείτε ακόμη πιο πάνω, σκοτώ-

στε έναν εχθρό που είναι μέσα στο δωμάτιο και παίζει κρυφτούλι μαζί σας και επιστρέψτε για να πάρετε το datapad από τον Chung. Περάστε την πόρτα και το παιχνίδι θα σώσει αυτόματα την πρόοδό σας.

Save Point 2

Εδώ έχετε να αντιμετωπίσετε δύο εχθρούς ταυτόχρονα. Περίπτωση να σας αντιληφθεί μόνο ο ένας δεν υπάρχει, οπότε αυτή είναι μία μάχη που πρέπει να δώσετε και μπορεί να σας φανεί λιγάκι δύσκολη, μια και είστε ακόμα στην αρχή. Ανατρέξτε στο ανάλογο box αν χρειάζεστε περαιτέρω βοήθεια και απλώς προσπαθήστε να ρίξετε τον ένα κάτω ώστε να σας μείνει χρόνος να ασχοληθείτε με τον άλλο.

Μπείτε στην άλλη πόρτα του δωματίου, προχωρήστε λίγο και μπείτε σιγά σιγά στο δωμάτιο στα αριστερά. Υπάρχει ένας τύπος που είναι ό,τι πρέπει για backbreaker! Αφού ξεμπερδέψετε με αυτόν, βγείτε στο διάδρομο και συνεχίστε ευθεία μέχρι να βρείτε δύο strikers. Αλλη μία, όχι και τόσο εύκολη για αρχάριο, μάχη. Πάντως, ένας από τους δύο, όταν αποβιώσει, θα ρίξει ένα hypospray, οπότε προσπαθήστε -αν χάσετε ενέργεια σε αυτή τη μάχη- να είναι μονάχα τόση ώστε να μπορεί να αναπληρωθεί από αυτό το hypospray.

Ενεργοποιήστε την κονσόλα στο δωμάτιο στα δεξιά και συνεχίστε ευθεία. Περιποιηθείτε άλλον έναν εργάτη που θα βρείτε στο δρόμο σας (στο δωμάτιο στα αριστερά) και κατεβείτε τις σκάλες. Προσοχή, στο τέλος του κλιμακοστάσιου υπάρχει ένας striker και πίσω από την πόρτα ακόμη ένας. Για να μη χρειαστεί να τους αντιμετωπίσετε και τους δύο, μόλις σας αντιληφθεί ο πρώτος, οπισθοχωρήστε και αντιμετωπίστε τον στο προηγούμενο δωμάτιο. Επειτα ξανακατεβείτε και περιποιηθείτε και τον άλλον καταλλήλως. Επίσης, υπάρχει μία κονσόλα που ανοίγει τη μοναδική έξοδο από το δωμάτιο.

Save Point 3

Κινηθείτε με αργά βήματα στα δεξιά. Ενας στρατιώτης θα μπει από την πόρτα στα δεξιά και θα πάει να σταθεί απέναντι αριστερά. Πλησιάστε τον σκυμμένοι (sneaking) και εκτελέστε ένα backbreaker για να τον αποτελειώσετε προτού καν καταλάβει από πού του ήρθε. Αν δεν τα καταφέρετε, αυτός θα τρέξει για τις σκάλες, για να ενεργοποιήσει το συναγερμό, οπότε ορμήξτε ξωπίσω του με dashing και πατήστε την μπουνιά για να κάνετε τάκλιν και να του πιάσετε τα πόδια!! Οπως και να έχει, θα πρέπει να κατευθυνθείτε στον επάνω όροφο και να ξεκλειδώσετε τις πόρτες μέσω της κονσόλας απέναντι από το συναγερμό κι έπειτα, φυσικά, να μπείτε στην πόρτα που μόλις άνοιξε.


Το ζητάει ο οργανισμός του να του κάνεις ένα backbreaker!


Το datapad του Chung. Παρέα με το πτώμα του Chung...

Καλύτερα να προτιμήσετε την επάνω είσοδο. Στο νέο αυτό χώρο θα βρείτε έναν εχθρό πάνω κι έναν κάτω. Αντιμετωπίστε πρώτα τον πάνω και μετά τον κάτω. Μάλιστα, για τον κάτω υπάρχει και η δυνατότητα του αιφνιδιασμού. Αν θέλετε την εκμεταλλεύεστε. Προχωρήστε στην έξοδο στο ισόγειο. Αν θελήσετε να χρησιμοποιήσετε το όπλο, προσοχή να μη σκοτώσετε έναν αθώο που βρίσκεται δίπλα στον striker. Θα σας δώσει ένα clip. Ενα hypo θα πάρετε και με τη νίκη σας επί του striker. Παίρνετε επίσης την πληροφορία ότι κρατούν το αφεντικό στον επάνω όροφο. Ανεβείτε, λοιπόν, τις σκάλες. Θα βρείτε έναν ακόμη striker να ξυλοκοπάει έναν εργάτη. Πυροβολήστε μερικές φορές τον striker τρέχοντας προς την κατεύθυνσή του, φροντίζοντας το σημάδι σας να είναι καλό ώστε να μη "ξεστρατίσουν" οι σφαίρες και αποτελειώστε τον από κοντά με τον προσφιλή τρόπο σας. Ο εργάτης σάς ανοίγει τις πόρτες, για να ψάξετε για το φορτηγό και να εμποδίσετε τη διαφυγή.

Προχωρήστε σιγά σιγά δεξιά. Μέχρι να φτάσετε απέναντι, θα σας έχει ήδη αντιληφθεί ο ένας από τους τρεις φρουρούς και θα τρέξει να σας υποδεχτεί. Περιποιηθείτε τον. Προσπαθήστε να τραβήξετε την προσοχή του ενός από τους δύο εναπομείναντες φρουρούς, ώστε να μη χρειαστεί να τους αντιμετωπίσετε ταυτόχρονα. Κάνετε και dashing αν χρειαστεί. Τέλος, πηγαίνετε στην απέναντι εξέδρα (μη βγείτε από την κεντρική μεγάλη έξοδο ακόμη) και ανεβείτε το πρώτο πάτωμα. Εκεί θα βρείτε ένα energy cell και συμπληρώστε τη συλλογή σας με ένα hypo που "βόσκει" ελεύθερα στο δεύτερο πάτωμα. Τώρα βγείτε από την κεντρική έξοδο.

Save Point 4

Εδώ θέλει ευελιξία και ταχύτητα, για να μη χάσετε! Φροντίστε να είστε σε full health προτού μπείτε, διότι αμέσως ένας ολόκληρος στρατός θα στραφεί εναντίον σας! Στρίψτε δεξιά και πηγαίνετε προς τις σκάλες. Ανεβείτε στο πρώτο πάτωμα, σκοτώστε ή αγνοήστε αυτόν που θα βρείτε εκεί και γρήγορα ανεβείτε στο δεύτερο πάτωμα (προσοχή στο plasma rifle!). Εκεί υπάρχει στη γωνία μία κονσόλα που χρειάζεται να πατηθεί για να ολοκληρώσετε την αποστολή. Και μην ξεχνάτε την αντίστροφη μέτρηση που τρέχει (όλα πρέπει να γίνουν το πολύ μέσα σε 3 λεπτά). Παρ' όλα αυτά, αν κάνατε γρήγορα όσα είπα, θα πρέπει να έχετε αρκετό χρόνο στη διάθεσή σας, για να ξεμπερδέψετε με κάθε εχθρό που βρίσκεται δίπλα σας και να ενεργοποιήσετε με την ησυχία σας την κονσόλα. Ετσι, τελειώνει και το πρώτο επίπεδο. Παρακολουθήστε την cutscene που θα σας οδηγήσει στη δεύτερη δοκιμασία της Konoko.

2η ΠΙΣΤΑ

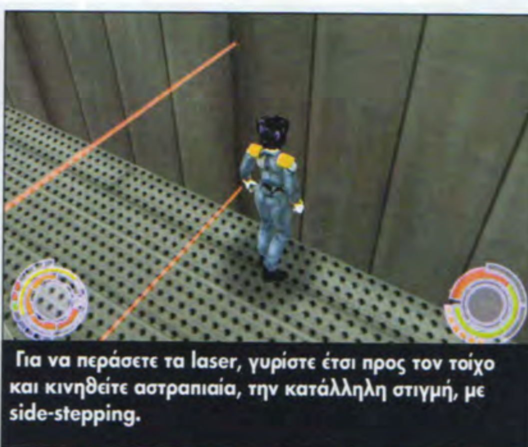
Save Point 1

Μέσω της cutscene θα έχετε την ευκαιρία να δείτε τον Muro και τον Barabas. Τον Muro θα αργήσετε να τον αντιμετωπίσετε (είναι ο τελικός αρχηγός), τον Barabas, όμως, θα τον γνωρίσετε για τα καλά σύντομα. Λίγη υπομονή κι όλα θα γίνουν.

Μόλις σας επιστραφεί ο έλεγχος της Konoko, τρέξτε γρήγορα στα αριστερά. Αφοπλίστε τον έναν από τους τρεις φρουρούς, πάρτε το όπλο του και αποτελειώστε τον το συντομότερο δυνατόν. Γρήγορα μετά πηγαίνετε απέναντι, όπου οι συνάδελφοί σας χρειάζονται λίγο ντάντεμα. Το τι ακριβώς θα συμβεί είναι αρκετά τυχαίο, αλλά αν δεν προσέξετε, μπορεί να έχετε απώλειες από πλευράς ανθρώπινου δυναμικού. Μη σας απογοητεύσει, όμως, κάτι τέτοιο, αφού ούτως ή άλλως οι πράκτορες της TCTF δεν



Σε όλο το μήκος της δεύτερης πίστας θα βρίσκετε σκόρπιες πληροφορίες σε κονσόλες για τον Dr Brain, τον οποίο και θα αντιμετωπίσετε στο τέλος...



Για να περάσετε τα laser, γυρίστε έτσι προς τον τοίχο και κινηθείτε αστραπιαία, την κατάλληλη στιγμή, με side-stepping.

προσφέρουν τόσο σημαντική βοήθεια. Μία σημαντική μονάχα λεπτομέρεια: Ο ένας από τους δύο συναδέλφους σας κουβαλάει 2 hypos. Αν του μιλήσετε, θα σας τα δώσει, αλλά θα τα στερήσετε από αυτόν. Αποφασίστε μόνοι σας ποια είναι η σωστή επιλογή.

Εχοντας αντιμετωπίσει την πρώτη απειλή, μπείτε στο δωμάτιο στα αριστερά, όπου ένας φύλακας ανυπομονεί να τον σαπίσετε στο ξύλο, κι έπειτα ανοίξτε την πόρτα στα δεξιά του κεντρικού γραφείου και προχωρήστε στο διάδρομο. Στα αριστερά παραφυλάνε δύο αντίπαλοι. Με λίγη βοήθεια θα τους ξεπαστρέψετε. Η κονσόλα ανοίγει δύο πόρτες. Επιστρέψτε από εκεί που μπήκατε για να σκοτώσετε έναν εργάτη που κουβαλάει ένα hypo και να συνεχίσετε έτσι με περισσότερα εφόδια την αποστολή σας. Γυρίστε πάλι στο διάδρομο δεξιά από την κονσόλα που άνοιξε τις πόρτες και μπείτε από εκεί στο επόμενο δωμάτιο. Αν θέλετε, μπορείτε πρώτα να ρίξετε μια ματιά σε μια πληροφοριακή κονσόλα δίπλα στην πόρτα, για να πάρετε μια πρώτη γεύση για τους Deadly Brains, έναν εκ των οποίων θα αντιμετωπίσετε στο τέλος αυτής της αποστολής.

Εμπρός αριστερά υπάρχει ένας comm trooper με όπλο. Κάνετε πλάγια βήματα δεξιά για να αποφύγετε τα πυρά του και μόλις σταματήσει, ακολουθήστε τον γιατί πάει για το συναγερμό. Στην πορεία θα βρείτε κι άλλον έναν εχθρό. Σκοτώστε τους και τους δύο και θα ανταμειφθείτε με ένα hypo. Προχωρήστε αριστερά στο διάδρομο με το συναγερμό και μπείτε στην πόρτα στο τέλος του διαδρόμου.

Save Point 2

Απέναντι αριστερά κάνει περιπολία ένας striker. Παρατηρήστε το μοτίβο των κινήσεών του και προσπαθήστε να τον αιφνιδιάσετε. Σας δίνει κι ένα hypo! Ενεργοποιήστε την κονσόλα για να ανοίξει μία πόρτα. Αν δεν καταλάβατε, πρόκειται για την πόρτα στο τέλος του εναέριου διαδρόμου στην υποδοχή του κτηρίου. Προχωρήστε ευθεία. Αλλος ένας comm trooper βρίσκεται στο γυάλινο δωμάτιο στα αριστερά. Εύκολη δουλειά για σας, έτσι; Αν σώσατε μία επιστήμονα που ήταν εκεί, θα γίνετε πλουσιότερος κατά ένα ballistic ammo clip. Η κονσόλα ανοίγει τη διπλανή πόρτα και φέρνει κι έναν εργάτη bonus. Ισοπεδώστε τον και προχωρήστε ακάθεκτοι. Εχετε υπόψη σας ότι μία πληροφοριακή κονσόλα δίπλα στην πόρτα μπορεί να σας δώσει ένα δεύτερο σετ πληροφοριών για τους Deadly Brains.

Προσεκτικά διασχίστε την πόρτα και κρυφτείτε στις κολόνες εκεί κοντά. Ενας striker με plasma gun θα σας πλησιάσει. Ρίξτε του μία για να τον αφοπλίσετε και αδειάστε αρκετές σφαίρες στο σώμα του. Πάρτε το όπλο του (oh yeah!) και το energy clip που του έπεσε. Ανεβείτε τις σκάλες, περάστε απέναντι με τον εναέριο διάδρομο, διασχίστε μια σειρά από πόρτες και κατεβείτε τις σκάλες. Στα δεξιά θα ανοίξει μία πόρτα αυτόματα. Διαβείτε την και καλυφθείτε στους στύλους στα δεξιά. Παρατηρήστε τον καφέ striker με το περίεργο όπλο στα χέρια (scram cannon). Μόλις σας πλησιάσει αρκετά (ώστε να μη λειτουργεί το όπλο του!), αποκαλυφθείτε και δώστε του να καταλάβει. Αμέσως θα ορμήξουν άλλοι τρεις εχθροί, αλλά με το plasma cannon και λίγο "κλοτσομπουνίδι" θα τους τακτοποιήσετε! Τελική αποτίμηση: κέρδος δύο hypos, ενός ballistic clip και του scram cannon! Ανάλογα με τα πυρομαχικά σας (λογικά έχετε περισσότερα ballistic απ' ό,τι energy clips), διαλέξτε όπλο.

Διασχίστε το τεράστιο δωμάτιο και βγείτε από μία ανάλογη με αυτή που μπήκατε πόρτα. Ανεβείτε τις σκάλες, ακούστε το νέο objective και προχωρήστε μπροστά.

Save Point 3

Στα αριστερά σας, στο κάτω επίπεδο, είναι δύο στρατιώτες. Ο δεξιότερος κρατάει ένα όπλο. Προτού σας αντιληφθούν, στρέψτε το κανόνι σας σε αυτόν στα δεξιά και πυροβολήστε. Πάει ο ένας. Ο άλλος λογικά μόλις θα ανέβηκε τις σκάλες. Δεν κρατάει όπλο, οπότε... ξέρετε εσείς! Κατεβείτε να πάρετε το hypo και συνεχίστε ευθεία δεξιά στην πλατφόρμα.

Για να περάσετε τα laser στρέψτε το βλέμμα σας προς τον τοίχο και κάνετε πλάγια βήματα. Είναι ο πιο απλός τρόπος. Μην μπείτε στην πράσινη πόρτα στα δεξιά, αλλά συνεχίστε ευθεία. Στρίψτε δεξιά και κινηθείτε προσεκτικά προς τις σκάλες. Κάτω κυκλοφορούν δύο strikers, ο ένας με όπλο. Φροντίστε να κάνετε σωστή χρήση του όπλου σας για να μη δυσκολευτείτε στη μάχη. Εν ανάγκη κρυφτείτε στην είσοδο του δωματίου, περιμένετε να ανέβει ο ένας τις σκάλες, πυροβολήστε τον μία φορά από μακριά και επαναλάβετε το ίδιο για τον άλλον που θα ακολουθήσει. Εδώ θα βρείτε ένα hypo (από το στρατιώτη με το όπλο), ένα ballistic ammo clip και μία κονσόλα κάτω από τις σκάλες, κρυμμένη, που απενεργοποιεί τα laser στο δωμάτιο που σας είπα να μην μπείτε. Μην παραλείψετε, όμως, να μάθετε και το τρίτο κομμάτι πληροφοριών για τους θανατηφόρους εγκέφαλους, όπου και θα μάθετε την αδυναμία τους.

Επειτα απ' όλα αυτά επιστρέψτε στην προαναφερθείσα πόρτα και μπείτε μέσα. Θα πρέπει να κάνετε slide κάτω από τα laser (το πήδημά πιάνει πιο δύσκολα), οπότε κάνετε dash και πατήστε το crouch την κατάλληλη στιγμή, ώστε οι ακτίνες να είναι όσο το δυνατόν πιο πάνω. Προτιμήστε καλύτερα τις αριστερές δεσμίδες. Αν παρ' όλα αυτά σας αντιληφθούν τα turrets, πηγαίνετε και σταθείτε από κάτω τους ακριβώς και σκύψτε. Επειτα από λίγο θα ξεχάσουν την παρουσία σας... Κατόπιν πηγαίνετε να ενεργοποιήσετε την κονσόλα.

Μαθαίνετε για την ύπαρξη ενός D.B. μέσα στις εγκαταστάσεις της εταιρείας, αν και, φυσικά, προμηνυόταν κάτι τέτοιο από ώρα με όλες αυτές τις πληροφορίες που έχετε ήδη συσσωρεύσει περί αυτού. Βγείτε από το δωμάτιο με τον ίδιο τρόπο που μπήκατε, περάστε πάλι τα laser στους τοίχους με την αντίθετη κατεύθυνση κίνησης αυτή τη φορά και κατεβείτε τις σκά-

λες στο δωμάτιο όπου θα βγείτε.

Μπείτε στο εργαστήριο, πάρτε το hypo από τον επιστήμονα, παίξτε με την κονσόλα και ξαναβγείτε. Ενας striker με plasma rifle σας περιμένει έξω. Μπορείτε είτε να τον αντιμετωπίσετε απευθείας είτε να κρυφτείτε, να περιμένετε να σας φτάσει, να τον αφοπλίσετε, να πάρετε το όπλο του, να το αδειάσετε πάνω του και μετά να βγείτε από το δωμάτιο με το όπλο σας! Αν και μάλλον, στη συγκεκριμένη περίπτωση, είναι πολλή φασαρία για το τίποτα... Πάρτε, πάντως, και το hypo που κουβαλάει, αν δεν έχετε ήδη γεμίσει από δαύτα.

Επιστρέψτε στο διάδρομο με τα laser και μπείτε στην πόρτα που τώρα είναι πράσινη. Πίσω από τα όργανα καραδοκούν δύο αντίπαλοι. Κανείς δεν έχει όπλο, οπότε μη φοβάστε. Αν έχετε ακόμη το scram cannon, δεν θα σας χρησιμεύσει εδώ, οπότε πολεμήστε με τα χέρια. Επειτα πατήστε το κουμπί στη διπλανή κονσόλα, βγείτε έξω, περάστε για ακόμη μία φορά τα laser στον τοίχο (τώρα επιτάχυναν το ρυθμό τους) και κόψτε αριστερά στη στροφή.

Προσοχή, φροντίστε να έχετε τουλάχιστον δύο βολές στο scram cannon πριν να ανοίξετε την πόρτα, γιατί παραμονεύει στο βάθος ένας striker με ένα αυτόματο ανά χείρας. Μην πανικοβληθείτε, πυροβολήστε τον εις διπλούν και θα τον αποτελειώσετε. Προχωρήστε μπροστά, "μπανίστε" μέσα από τους γυάλινους τοίχους το χώρο που θα δώσετε τη μάχη σας με το... τέρας (αμ τι, μόνο ο Σπύρος θα έχει τέρας;) και μόλις νιώσετε έτοιμοι, κατεβείτε τις σκάλες. Διαβάστε τις τελευταίες οδηγίες και διαβείτε την τελευταία πόρτα που σας χωρίζει με τον εγκέφαλο.

ΠΡΟΣΟΧΗ, Ο BARABAS ΒΑΡΑΕΙ!



Φθάνοντας με τη μοτοσυκλέτα, ανυποψίαστοι για το ξύλο που έχετε να φάτε!



Ο Barabas μάς περιμένει, φορτίζοντας το όπλο του. Εσείς αφοσιωθείτε στη μάχη που θα χάσετε, εε... θα δώσετε.

Save Point 4

Ο εγκέφαλος είναι στο κέντρο και στις τέσσερις γωνίες του δωματίου υπάρχουν ισάριθμες κονσόλες. Ακτίνες laser εκπέμπονται και κινούνται γύρω από τον εγκέφαλο, που θυμίζουν αυτές που είδαμε ως μηχανισμούς ελέγχου των turrets. Πρόκειται, λοιπόν, για μία αντίστοιχη κατάσταση. Θα πρέπει σε κάθε "γύρο" να ενεργοποιείτε τις τέσσερις κονσόλες, αποφεύγοντας να αγγίξετε τις ακτίνες laser.

Το τι θα γίνει αν τις αγγίξετε, καλύτερα να μην το πω, αλλά να το διαπιστώσετε μόνοι σας. Πάντως, οι πιθανότητες να επιβιώσετε έπειτα από ένα τέτοιο λάθος είναι από ελάχιστες έως μηδαμινές. Γι' αυτό προσέξτε καλά τις κινήσεις σας!

Στον πρώτο γύρο πηγαίνετε, καταρχήν, στην κονσόλα που βρίσκεται πιο κοντά σε εσάς και ενεργοποιήστε την. Κοιτάξτε έπειτα αριστερά, περιμένετε η κάτω ακτίνα να σας προσπεράσει και τρέξτε στην αριστερά κονσόλα. Οταν χρειαστεί, πηδήξτε. Στον πρώτο γύρο θα χρειάζεται να κάνετε μονάχα ένα πήδημα, περίπου στη μέση της διαδρομής ανάμεσα σε δύο διπλανές κονσόλες. Κάνετε το ίδιο και στις άλλες τρεις και περνάτε έτσι στο δεύτερο γύρο.

Πλέον οι δεσμίδες έγιναν διπλές, ενωμένες και κινούμενες γρηγορότερα. Πάλι η φορά διαγραφής είναι δεξιόστροφη (δηλαδή πηγαίνετε προς την αριστερή κάθε φορά κονσόλα σας). Εδώ απαιτούνται δύο πηδήματα. Λογικά θα τα καταφέρετε εξίσου εύκολα με τον πρώτο γύρο. Μην ξεχνάτε μονάχα να ενεργοποιείτε πρώτα την κονσόλα στην οποία ήδη βρίσκεστε, ώστε να γλιτώνετε μία παραπανίσια μανούβρα κάθε φορά!

Ο τρίτος γύρος είναι ο τελευταίος, ο πιο δύσκολος κι ο πιο εκνευριστικός, μέχρι να βρείτε πώς να νικήσετε. Τελικά, η διαδικασία είναι αρκετά απλή. Στρέψτε την κάμερα ώστε να έχετε μία προοπτική αφ' υψηλού και πλησιάστε όσο δεξιότερα γίνεται στην κονσόλα, χωρίς όμως να χάσετε την κάλυψή σας. Η σωστή προοπτική θα σας βοηθήσει να έχετε και καλύτερη αντίληψη του χώρου (γι' αυτό πρότεινα να κοιτάτε από πάνω).

Τώρα η φορά διαγραφής είναι αριστερόστροφη. Θα πάτε δηλαδή στη δεξιά προς τα εσάς κονσόλα. Κοιτάξτε προς αυτήν, αφήστε τις δεσμίδες να κάνουν μερικούς κύκλους για να αποκτήσετε την αίσθηση του πότε φτάνουν και πότε απομακρύνονται από την κονσόλα και την κατάλληλη στιγμή, με dashing, τρέξτε προς τα εκεί. Με λίγη τύχη στην αρχή ή λίγη επιδεξιότητα κατόπιν θα τα καταφέρετε.

Ο τρίτος γύρος είναι κι αυτός νικηφόρος, ο εγκέφαλος απενεργοποιείται και άλλο ένα level έφτασε στο τέλος του. Απολαύστε την cutscene κι αρχίστε από τώρα να πονηρεύεστε από αυτούς τους περίεργους διαλόγους του αφεντικού σας με το θείο σας. Η Konoko... creature; Χμ, κάτι δεν πάει καλά!

3η ΠΙΣΤΑ

Save Point 1

Το γλέντι αρχίζει από την πρώτη στιγμή! Ο Barabas, που είχατε δει στο προηγούμενο βίντεο, ήρθε να σας υποδεχτεί αυτοπροσώπως. Μάλιστα έφερε και παρέα, το δίμετρο όπλο του! Τι λέτε, θα του κάνετε την τιμή;

Πρόκειται για μία μάχη αρκετά δύσκολη για το σημείο όπου βρίσκεστε, αλλά μην ανησυχείτε, με τη δική μου βοήθεια και λίγους πειραματισμούς θα νικήσετε. Καταρχήν, πλησιάστε τον από τα πλάγια, για να μη σας πετύχει με το όπλο του. Το εν λόγω όπλο κάνει αρκετή ζημιά, αλλά χρειάζεται μια μικρή περίοδο loading πριν να πυροβολήσει. Επίσης, όποιος το κουβαλάει, σχεδόν δεν μπορεί να κινηθεί, οπότε μην ανησυχείτε και πολύ για το τι ζημιά μπορεί να σας κάνει.

Οι ειδικές κινήσεις του Barabas είναι οι: earthquake, strong earthquake και stronger. Οταν βλέπετε να κάνει την πρώτη, κοπανήστε την και πηδήξτε την ώρα που χτυπάει το έδαφος, για να ελαχιστοποιήσετε τη ζημιά. Η δεύτερη αργεί πολύ και μπορεί να διακοπεί εύκολα. Την

PC & Multimedia

TV-TUNER SERIES



TV-Radio tuner PCI
TV PCI

COMPACT CAMERA



Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam

DUAL DIGITAL CAMERA



Web camera & Φωτογραφική μηχανή





ΜΕ ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

- **Προσφέρουν τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής**
- **Εξασφαλίζουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet** με τα περιφερειακά της Crypto
- **Επεκτάσιμα με εσωτερικές κάρτες PCI ή με εξωτερικά περιφερειακά USB**
- **Είναι εξοπλισμένα με τη νέα τεχνολογία ACPI που τα κάνει να σβήνουν αυτόματα και να επανέρχονται με το πάτημα ενός πλήκτρου**
- **Μικρά** σε μέγεθος, με **ελκυστική εμφάνιση** για να προσαρμόζονται εύκολα στο χώρο σας
- **Απλά στη χρήση** και **φιλικά προς το περιβάλλον** (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
- **Μιλάει τη γλώσσα σας,** αφού όλες οι οδηγίες χρήσης τους είναι στα ελληνικά
- **Διαθέτουν άριστη ποιότητα υλικών** που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
- **Συνδυάζουν επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto**
- **Προσφέρονται με 3 χρόνια εγγύηση**

Ενημερωθείτε για τα σημεία πώλησης του i-net στο 612.2513

Βασική σύνθεση
M/B Biostar Chipset VIA 133 / 686A
VGA on board Trident Blade 3D 2 – 8MB
64 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 10 GB ATA 100
CD-ROM 52x
Modem CRYPTO Best 56K PCI
Sound Card on board AC-97 2.1 Codec
Ποντίκι Scroll
Ηχεία 140W ή 180W (iNet)
2 USB, 1 serial, 1 parallel, 1 game
MS Windows ME
Δώρο 1 μήνας INTERNET, Star Office

Επιλογές
CPU Intel Celeron ή Pentium III
CPU AMD Duron ή Athlon
VGA on board S3 Savage4 8 – 32MB
Graphics 16/32/64MB AGPx4
128 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 20/30 GB ATA 100
CD-RW & DVD
Ολα τα περιφερειακά προϊόντα CRYPTO
Οθόνη της επιλογής σας

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το PC που ταιριάζει στις ανάγκες σας
στο www.crypto.gr



Σε αυτή την πίστα (αλλά και γενικότερα) φροντίστε τους scientists σαν το CRX σας, εε... σαν τα μάτια σας. Θα αποτελέσουν σημαντική πηγή για hypos.

τρίτη την κάνει όταν είναι αρκετά πληγωμένος, προσπαθώντας να ανακτήσει τις δυνάμεις του. Μην τον αφήνετε, λοιπόν, πολύ μακριά σας όταν τον έχετε χτυπήσει αρκετά, γιατί όσο περισσότερο εκτελεί την ειδική κίνησή του τόσο πιο δυνατός γίνεται.

Τελικά, η μάχη γίνεται απλή, αρκεί να μην πανικοβληθείτε και να ακολουθήσετε τις συμβουλές μου. Αφού τον πλησιάσετε και του ρίξετε μία για να αφοπλιστεί, αδειάστε τον ένα γεμιστήρα του όπλου σας πάνω του. Μη δοκιμάσετε να πάρετε το δικό του όπλο, γιατί παραείστε κοντά του. Επειτα από αυτό, κάνετέ του ένα τάκλιν (dash & crouch) και ορμήξτε για το δεύτερο clip, που κείτεται δίπλα στον TCTF officer στα αριστερά. Αδειάστε πάνω του (αν βλέπετε να σας πλησιάζει πολύ, κάνετέ του πάλι τάκλιν, ενώ αν απομακρύνεται, ακολουθήστε τον) και πετάξτε το όπλο.

Τώρα προσπαθήστε να τον στριμώξετε στη γωνία, να τον πιάνετε και να τον πετάτε μακριά. Γενικά είναι πολύ εύκολος στα πιασίματα ο Barabas. Τοποθετήστε την Konoko πολύ κοντά του, ελάχιστα πιο μακριά από την ευθεία, και μόλις σηκωθεί, μπροστά+κλοτσιά. Πλησιάστε τον ξανά εκεί όπου θα προσγειωθεί, σκύψτε και ρίξτε του μια κλοτσιά και πάλι μία από τα ίδια. Αν κάποια στιγμή δεν πιάσει η ειδική κίνηση και σας πάρει στο κυνήγι, οπισθοχωρήστε κοιτώντας τον όμως, και μετά κάνετε μπροστά και κλοτσιά, ώστε να τον εκτινάξετε για άλλη μία φορά. Αν πάει για το όπλο του, τάκλιν!

Αφού γίνει αυτό αρκετές φορές, δοκιμάστε να τον αφήνετε να πηγαίνει κοντά στο όπλο, να του κάνετε τάκλιν και ενώ είναι στο έδαφος, κάτω+κλοτσιά. Με όλα αυτά και λίγη υπομονή, θα τον νικήσετε.

Αφού φύγει, προσοχή! Θα έρθουν δύο strikers, ο ένας με όπλο. Το παιχνίδι δεν έχει κάνει Save την πρόοδό σας. Εσείς δεν έχετε όπλο προς το παρόν! Αν χάσετε, πρέπει να ξανανικήσετε τον Barabas!! Γι' αυτό γρήγορα: Πάρτε το hypo (αν δεν το κάνατε ήδη), ανεβείτε τη ράμπα στα δεξιά και περάστε να κρυφτείτε πίσω από την πόρτα. Σε λίγο θα έρθει ο ένας από τους δύο strikers από τα μέρη σας. Ξεπαστρέψτε τον! Πηγαίνετε να πάρετε το energy cell εκεί κοντά και μετά γρήγορα περάστε απέναντι, όπου θα βρείτε ένα plasma rifle. Λογικά θα συναντήσετε εκεί και τον δεύτερο striker. Αν κουβαλάει όπλο μαζί του, ανταγωνιστείτε τον με το plasma, αλλιώς με τις μπουνιές σας. Τέλος, πηγαίνετε και μπείτε στην πόρτα που συναντήσατε πριν.

Save Point 2

Προχωρήστε λίγο αριστερά, δείτε το φρουρό να σας γυρνάει την πλάτη και τρέξτε να του ρίξετε μια εναέρια κλοτσιά. Ασχοληθείτε γρήγορα με τον άλλο striker απέναντι που σας πυροβολεί, ρίχνοντάς του 3 βολές με το plasma rifle (εύστοχες όμως, ε!). Επειτα αποτελειώστε κι αυτόν που βρίσκεται δίπλα σας. Μπείτε στο δωματιάκι δίπλα και ανοίξτε τις πόρτες με την κονσόλα. Βγείτε έξω και μπείτε στη δεύτερη πόρτα δεξιά. Σε ελάχιστα δευτερόλεπτα θα μπει από την τέταρτη πόρτα (δηλαδή έτσι όπως μπήκατε: αριστερά στο βάθος) ένας striker με όπλο και θα προσπαθήσει να σκοτώσει τους δύο επιστήμονες στο δωμάτιο. Η γυναίκα κρατάει ένα hypo, οπότε προστατέψτε την πάση θυσία. Σκοτώστε τον με το plasma και πηγαίνετε να πάρετε την ανταμοιβή σας. Περιποιηθείτε και τον comm trooper που καταφτάνει λίαν συντόμως.

Βγείτε από την τέταρτη πόρτα και μπείτε από την αντίστοιχη στην άλλη σειρά δωματίων. Από εκεί, επίσης, θα μπει άλλος ένας στρατιώτης με όπλο. Σκοτώστε τον άμεσα και μετά πηγαίνετε στον άνδρα επιστήμονα για να εισπράξετε κι από αυτόν ένα hypo. Βγείτε έξω κι ανεβείτε τις σκάλες.

Ο διάδρομος φυλάγεται από 4 στρατιώτες. Ενας από αυτούς κάνει περιπολία κι έρχεται προς την κατεύθυνσή σας. Περιμένετε να φτάσει εκεί κοντά και επιτεθείτε του, τραβώντας τον, αν είναι δυνατόν, προς τις σκάλες. Λογικά δεν θα ακουστεί τίποτα μέχρι την άλλη άκρη του διαδρόμου. Πάρτε το plasma και πυροβολήστε εις τριπλούν τον μεσαίο striker που κρατάει και το όπλο. Κρατήστε το plasma κι όχι το scram cannon. Αν θέλετε να σκοτώσετε με πυρά τους άλλους δύο, καλύτερα να σηκώσετε το scram και να το κάνετε αυτό κι έπειτα να ξαναπάρετε το plasma rifle. Περιποιηθείτε τους άλλους δύο που καταφτάνουν, ξεκλειδώστε τις πόρτες, αν δεν είναι ήδη ανοικτές, κι έπειτα μπείτε στα δωμάτια δεξιά κι αριστερά. Δεξιά θα λάβετε ένα hypo και αριστερά ένα energy clip κι ένα forcefield (cool!).

Ανεβείτε τις σκάλες. Εδώ υπάρχουν δύο εχθροί, κι οι δύο άοπλοι. Οπότε μπορείτε κάλλιστα να τους αντιμετωπίσετε με τα χέρια σας μόνο. Η επιλογή δική σας. Ξεκλειδώστε τις πόρτες με την κονσόλα στο δωματιάκι και μπείτε μέσα να λάβετε ό,τι μπορείτε από τους σκοτωμένους επιστήμονες. Στα δεξιά στην πρώτη πόρτα υπάρχει ένας striker, οπότε προτιμήστε τη δεύτερη ή και την τρίτη πόρτα. Στα αριστερά δεν υπάρχει τίποτα. Βγαίνοντας, όμως, από το δεύτερο δωμάτιο, θα σας περιμένει άλλος ένας. Ανεβείτε πάνω και μπείτε στην πόρτα με τις τρεις κλειδαριές που τόση ώρα προσπαθούσατε να ξεκλειδώσετε.

Προχωρήστε ευθεία. Θα βρείτε τρεις strikers στο δρόμο, τους οποίους λογικά θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε έναν έναν. Μάλιστα τους δύο τελευταίους μπορείτε ως επιπρόσθετη δοκιμασία να επιχειρήσετε να τους πετάξετε από την οροφή! Προσοχή μόνο μην το κάνουν αυτοί σε εσάς... Μπείτε στη μόνη ανοιχτή πόρτα κι ανεβείτε τις σκάλες. Δύο ακόμη εχθροί σάς περιμένουν. Περιποιηθείτε τους και συνεχίστε στο επόμενο δωμάτιο. Μην πάτε κατευθείαν στην κονσόλα. Κόψτε όλο δεξιά και θα βρείτε κάποιον που ετοιμαζόταν να σας χτυπήσει ύπουλα. Δώστε του να καταλάβει. Προσοχή, κάθε φορά που θα σκοτώνετε έναν τέτοιο στο μέλλον, θα αφήνει και μία βόμβα με χρονόμετρο πίσω του. Να έχετε το νου σας, για να το σκάσετε εγκαίρως!

Προς το παρόν, απολαύστε την cutscene και προχωρήστε ευθεία μόλις ξαναπάρετε τον έλεγχο, για να σωθεί το παιχνίδι.

Save Point 3

Εδώ τα πράγματα είναι αρκετά απλά, αναφορικά με το τι πρέπει να γίνει. Υπάρχει μία πόρτα στον δεύτερο όροφο που θέλει τρεις διακόπτες για να ανοίξει. Ο πρώτος είναι στο υπόγειο, απέναντι από εκεί που μπήκατε, ο δεύτερος στον πρώτο όροφο και ο τρίτος στον δεύτερο. Πηγαίνετε πρώτα να μιλήσετε στον TCTF officer στα δεξιά. Σας δίνει δύο hypos. Μετά κάνετε πίσω και πηγαίνετε στο υπόγειο πίσω από εκεί που μπήκατε, όπου ένας άλλος συνάδελφος με plasma rifle θα σας κάνει πλουσιότερους κατά δύο ακόμη hypos,

και, τέλος, μιλήστε και με τον τρίτο συνάδελφο στο κεντρικό lobby. Αφού το κάνετε αυτό, σύντομα θα αρχίσει μία μάχη. Αφήστε καλύτερα τους άλλους να "τις φάνε", βρείτε κάπου κάλυψη και πηγαίνετε έπειτα να περιποιηθείτε ό,τι απέμεινε από τον εχθρό. Προσέχτε μόνο, μόλις σκοτωθεί ο συνάδελφος με το plasma gun, να ορμήξετε να το πάρετε, αν δεν έχετε ήδη ένα στη διάθεσή σας. Θα σας φανεί εξαιρετικά χρήσιμο αργότερα. Η κονσόλα στο υπόγειο, όταν ενεργοποιηθεί, θα εμφανίσει από το πουθενά έναν striker με όπλο, οπότε έχετε το νου σας. Επίσης, όταν δείτε έναν εχθρό με scram cannon, αν έχετε φυλάξει ένα-δύο ballistic clips, πάρτε το και προσπαθήστε να βγάλετε τους υπόλοιπους εχθρούς με τα χέρια. Θα σας λύσει τα χέρια μετά.

Ανεβείτε έναν έναν τους ορόφους, μαζεύοντας hypos και clips, αλλά και σκοτώνοντας εχθρούς, ώσπου να φτάσετε στο δεύτερο και να ξεκλειδώσετε την πόρτα. Μπείτε μέσα και προχωρήστε ευθεία. Πάρτε το όπλο ανά χείρας και ετοιμαστείτε να πυροβολήσετε στα αριστερά μόλις ανοίξει η πόρτα. Υπάρχουν δύο strikers, κι οι δύο ένοπλοι. Δώστε προσοχή για να μη χάσετε πολλή ενέργεια, αν και λογικά θα έχετε μαζέψει ήδη αρκετά hypos. Θα σας χρειαστούν, πάντως!

Εδώ η περιοχή είναι αρκετά ανοικτή και θα πρέπει να προσέχετε τα εξής: να μην πέσετε στο οξύ (δεν έχει και Save το άτιμο!), να μην προσελκύσετε πολλούς φρουρούς μαζί και να μην είστε πολύ ανοικτοί, ώστε να δέχεστε εύκολα πυρά. Ακόμη είναι καλύτερα να κάνετε τις μάχες σας και να είστε εσείς από πάνω, ειδικά αν έχετε το scram cannon. Αν τα βρίσκετε σκούρα, μέχρι και να τους προσελκύσετε στην αρχική είσοδο μπορείτε να δοκιμάσετε, αλλά παραείναι χρονοβόρο για τα γούστα μου.

Οπως και να έχει, κατεβείτε τις πλατφόρμες μία μία, μέχρι να φτάσετε στην κονσόλα, σκοτώνοντας ό,τι βλέπετε από μακριά, και ενεργοποιήστε την κονσόλα για να ανοίξει η έξοδος. Επιστρέψτε στις πλατφόρμες, φτάστε δίπλα στην έξοδο και πηδήξτε κάτω (αντί να κάθεστε να πηδάτε ένα ένα τα στηρίγματα πάνω στο οξύ...). Προχωρήστε ευθεία, σκοτώστε τους εχθρούς που θα συναντήσετε και βγείτε από την επόμενη πόρτα για να ολοκληρωθεί το level.

4η ΠΙΣΤΑ

Save Point 1

Καταρχήν, αντιμετωπίστε τον striker που ορμάει με τη μία καταπάνω σας. Αφού τον νικήσετε, αλλά πριν να μπείτε μέσα στο κτήριο για να κυνηγήσετε τον Muro, κάνετε πίσω, ψάξτε τα μέρη από τα οποία ήλθατε και θα βρείτε δύο hypos κι ένα ballistic clip (ένα hypo στο ατύχημα με τη φωτιά, ένα hypo από τον τύπο κρυμμένο στην κολόνα στα αριστερά κι ένα clip λίγο πιο πριν, επίσης αριστερά).

Πιο έτοιμος πλέον, μπείτε μέσα και δώστε άλλη μία εύκολη μάχη. Η κονσόλα απέναντι έχει μερικές χρήσιμες πληροφορίες. Μετά κάνετε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Προσοχή, μόλις ακούσετε πυροβολισμούς, τρέξτε όλο ευθεία για να εντοπίσετε από πού προέρχονται. Οποιον εχθρό δείτε να κουβαλάει όπλο και να πυροβολεί τους περαστικούς, σπεύστε αμέσως να τον αφοπλίσετε. Μερικοί από τους περαστικούς κουβαλάνε hypos και τα χρειάζεστε οπωσδήποτε! Λογικά θα βρείτε δύο στρατιώτες με όπλο, ο δεύτερος με ένα scram cannon, το οποίο φυσικά και θα πάρετε υπό την κατοχή σας.

Εχοντας τακτοποιήσει τους πάντες εκεί (και ελπίζω να φύγατε κατά δύο τουλάχιστον hypos πλουσιότεροι...), ενεργοποιήστε την κονσόλα με το αεροπλάνο και ανοίξτε τη γυάλινη πόρτα. Αλλοι δύο περαστικοί είναι μέσα στο δωμάτιο (ένας άνδρας και μία γυναίκα) και σύντομα θα έρθουν και δύο strikers. Μόνο ο άνδρας έχει ένα ammo clip, οπότε άμα θέλετε τη γυναίκα, αφήστε τη να τη σκοτώσουν, τόσο τσιγκούνα που είναι!! Πάρτε και το hypo από τον έναν striker. Λογικά θα πρέπει να έχετε σχεδόν γεμίσει hypos, έτσι; Ή μήπως δεν τα πήγατε και τόσο καλά στις μάχες;

Περάστε άλλη μία τέτοια πόρτα και κατεβείτε πολύ γρήγορα τη ράμπα στα αριστερά. Υπάρχουν δύο αντίπαλοι, αλλά και δύο εργάτες που αγωνίζονται να σας υπερασπιστούν. Συνδράμετε στην προσπάθειά τους και, πού ξέρετε, μπορεί να βγείτε και κερδισμένοι...

Η ράμπα για να περάσετε απέναντι καταστράφηκε. Πρέπει να βρείτε εναλλακτική οδό. Κάτω από τη ράμπα που κατεβήκατε υπάρχουν δύο έξοδοι. Βγείτε έξω.

Save Point 2

Ουσιαστικά, πρέπει να μπείτε από τις δύο αντίστοιχες εισόδους στα δεξιά σας. Αλλά πρώτα θα περιπλανηθείτε λίγο σε αυτό τον τεράστιο χώρο προς δικό σας όφελος... Σκοτώστε πρώτα τον εχθρό που είναι εκεί κοντά με το plasma rifle (είναι δυνατόν να τον αιφνιδιάσετε, άμα κρυφτείτε πίσω από τα κουτιά και περιμένετε να έρθει δεξιά). Πάρτε το όπλο του και ρίξτε τις βολές του προς τα δεξιά, για να αποδυναμώσετε όσο μπορείτε τους στρατιώτες που σε λίγο θα πολεμήσετε. Προσέξτε, όμως, να το κάνετε γρήγορα για να μην εξαφανιστεί το scram cannon.

Επειτα πηγαίνετε αριστερά και θα βρείτε έναν comm trooper και ένα energy clip. Κάνετε το γύρο, για να βγείτε τέρμα ευθεία δεξιά (δεξιά σε σχέση με το πώς πρωτομπήκατε στην πίστα), μαζί με δύο νεκρούς εργάτες κι έναν ζωντανό, που θα σας δώσει ένα forcefield! Τώρα πηγαίνετε να αντιμετωπίσετε τους υπόλοιπους εχθρούς, εισπράξτε δύο hypos και μπείτε μέσα από την αντίστοιχη είσοδο.

Εκεί έχει έναν striker κι έναν βομβιστή. Ο striker είναι με όπλο. Το scram cannon, όμως, μια και είναι μακριά στην αρχή, θα του δώσει να καταλάβει (+1 hypo)! Ιδιαίτερη προσοχή στο πώς θα αντιμετωπίσετε τον άλλον! Οταν τον σκοτώσετε, προσπαθήστε να απομακρυνθείτε όσο γίνεται πιο γρήγορα από το πτώμα του, γιατί σε τρία δευτερόλεπτα εκρήγνυται! Και είναι κρίμα να σας γράψει mission failed, για κάτι τέτοιο.

Βρείτε τον εργάτη και πάρτε άλλο ένα hypo! Προσωπικά εκείνη την ώρα εγώ είχα γεμίσει στο full από hypos... Ανεβείτε στη δεξιά ράμπα και σκοτώστε αυτόν που παραφυλάει στην πόρτα, ρίχνοντάς τον από κάτω! Προχωρήστε ευθεία και σκοτώστε άλλον έναν με scram cannon. Αλλο ένα hypo του πέφτει... Πάρτε το δικό του scram cannon, αν έχει περισσότερες σφαίρες και συνεχίστε ευθεία.

Save Point 3

Βρίσκετε τον Muro, αλλά ξεφεύγει πάλι. Ο ένας από τους μπράβους του έχει Van de Graaff pistol, που σημαίνει ότι αν σας πετύχει, θα ακινητοποιηθείτε για λίγο (και θα μπορούν να σας ρίχνουν όσο ξύλο θέλουν!). Αλλά αν ήσαστε λίγο προσεκτικοί, λογικά θα έχετε ακόμη το forcefield μαζί σας, οπότε το πιστόλι αυτό είναι άχρηστο. Δοκι-

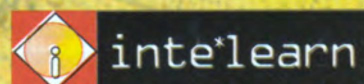


Κατεβαίνοντας, όλο "τουπέ", από τη μηχανή! Τέτοιο δυναμισμό ούτε... στις πεθερές δεν βρίσκεις πλέον!



Ένα απολαυστικό & εκπαιδευτικό παιχνίδι παγκόσμιας γεωγραφίας!!

- Παίξε μόνος σου ή με την παρέα σου!
- Απάντησε σωστά και κέρδισε πόντους!
- Βγες πρώτος και πάρε το βραβείο!
- Αναλυτικά στοιχεία για 192 χώρες!
- 2 επίπεδα δυσκολίας - 3000 ερωτήσεις!
- Πολλές και έξυπνες δραστηριότητες!
- Λεξικό γεωγραφικών όρων!
- Άλμπουμ με φωτογραφίες από τη διαδρομή!
- Ανανέωση των ερωτήσεων από το Internet!



τηλ.: 01-9591810, 01-9591853
fax: 01-9572098
e-mail : info@intelearn.gr / http://www.intelearn.gr

μάστε το εξής: Αφοπλίστε τον, πάρτε του το πιστόλι, ακινητοποιήστε και τους δύο και κάνετε backbreaker σε αυτόν που ακινητοποιήθηκε δεύτερος (για να έχετε περισσότερο χρόνο). Μετά ο ένας μόνος του είναι εύκολη υπόθεση...

Μπείτε στα δύο ανοικτά δωμάτια. Το ένα έχει κονσόλα που ξεκλειδώνει πόρτα, το άλλο έχει forcefield. Πάρτε το και βγείτε από την πόρτα που ξεκλειδώσατε. Προχωρήστε ευθεία, με προσοχή όμως. Στα αριστερά σας είναι ένας με plasma, που θα αρχίσει να ρίχνει μόλις σας δει. Το scram cannon, ειδικά με τέτοια απόσταση, σας δίνει σημαντικό πλεονέκτημα. Μία, το πολύ δύο, βολές και τέζα ο τύπος... Σηκώστε το όπλο του και ρίξτε μερικές βολές στους εχθρούς κάτω.

Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι το εξής: Κατεβείτε τις σκάλες στα δεξιά, πηγαίνετε στην απέναντι γωνία (που φυλάσσεται), ενεργοποιήστε την κονσόλα, γυρίστε πάλι σε αυτήν τη ράμπα, ενεργοποιήστε κι αυτή την κονσόλα και μετά βγείτε από την πόρτα που ξεκλείδωσε. Οταν όμως θα πάτε στην πρώτη κονσόλα, δύο τύποι με plasma guns θα ξεπηδήσουν από μία πόρτα ακριβώς από κάτω σας. Εσείς θα πρέπει να τους προκαλέσετε, ώστε να ανέβουν τη ράμπα, την οποία θα διασχίζετε (όχι προς τις σκάλες, προς την άλλη μεριά, ώστε να έχετε κάποια απόσταση από αυτούς όταν θα ανεβούν) και να τους πυροβολήσετε με το scram cannon. Ετσι, θα ξεμπερδέψετε εύκολα και με αυτό τον μπελά. Κάνετε και τα υπόλοιπα που είπαμε και βγείτε από την πόρτα.

Oh yeah, mission complete!

5η ΠΙΣΤΑ

Ξεκινάτε και αμέσως ακούγονται πυροβολισμοί από τα αριστερά. Ενας εργάτης μπαίνει τρέχοντας από το άνοιγμα. Πάρτε φόρα, τρέξτε προς το άνοιγμα και ετοιμαστείτε να ρίξετε μια κλοτσιά στον αέρα στον striker που έρχεται με το plasma gun. Πάρτε του το όπλο και αποτελειώστε τον με τα χέρια. Ούτως ή άλλως, μέσα στο plasma έχει μείνει το πολύ μία σφαίρα... Δυστυχώς, ο εργάτης δεν έχει κανένα energy clip για να σας δώσει. :(

Προχωρήστε μέσα στο άνοιγμα και θα βγείτε σε έναν μεγάλο χώρο. Απέναντι και δεξιά σας είναι δύο μεγάλα κτήρια που επικοινωνούν μεταξύ τους με ένα κυκλικό μπαλκόνι στον πρώτο όροφο. Εσείς θα πρέπει να τα εξερευνήσετε και τα δύο και να ανοίξετε την πόρτα που βρίσκεται (αυτή τη στιγμή) απέναντί σας.

Θα βρείτε δύο energy clips (το ένα στο κέντρο, ανάμεσα στα δύο κτήρια. Σκοτώστε τους πάντες πριν να επιχειρήσετε να το πάρετε, αν δεν θέλετε να γεμίσετε τρύπες! Και το άλλο στον πρώτο όροφο, αφύλακτο), 2-3 hypos (απέναντι στο ισόγειο ένας στρατιώτης επιτίθεται σε έναν επιστήμονα όταν μπαίνετε στο κτήριο. Τρέξτε να τον σώσετε), μία πληροφοριακή κονσόλα και την επιθυμητή κονσόλα που ξεκλειδώνει την προαναφερθείσα πόρτα. Κινηθείτε σιγά σιγά, ώστε να έρχονται ένας ένας οι εχθροί, κι έχετε υπόψη σας ότι οι περισσότεροι κρατούν plasma guns, γι' αυτό δώστε τις μάχες μέσα στα κτήρια κι όχι στα ανοιχτά. Αφού γίνουν όλα αυτά, μπείτε από την πόρτα που ξεκλειδώσατε (ισόγειο, απέναντι από το άνοιγμα από το οποίο ήρθατε).

Μιλήστε με τον εργάτη, πηγαίνετε στην κονσόλα τέρμα ευθεία αριστερά, ξεκλειδώστε τη μεγάλη πύλη και μετά πηδήξτε με τον γνωστό τρόπο στο πρώτο αριστερά κιβώτιο και αμέσως στο δεύτερο. Ακολουθεί το τρίτο και το τέταρτο, το καθένα σε ξεχωριστό πήδημα. Μετά πάρτε όση φόρα μπορείτε και πηδήξτε στο απέναντι κιβώτιο για να ανταμειφθείτε με ένα phase cloak που, στην προκειμένη περίπτωση, σας είναι παντελώς άχρηστο! Επιστρέψτε στο χώρο ανάμεσα στα δύο κτήρια και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται εκεί.

Save Point I

Με dashing τρέξτε γρήγορα, κατεβείτε τις σκάλες, κολλήστε όσο μπορείτε αριστερά στον τοίχο και ρίξτε κλοτσιά στον αέρα στον κόκκινο ninja που θα έρθει εκεί με το plasma gun. Σκοτώστε τον με τα χέρια, για να εξοικονομήσετε clips. Πάρτε το όπλο του και κοιτάξτε απέναντι. Υπάρχουν δύο φρουροί. Αυτός που είναι πιο αριστερά, κρατάει ένα φοβερό όπλο! Ρίξτε του τέσσερις εύστοχες βολές με το plasma για να τον σκοτώσετε. Ο διπλανός του θα σας κυνηγήσει. Πριν καν να φτάσει στα μισά, με τον ίδιο τρόπο θα σκοτώσετε κι αυτόν.

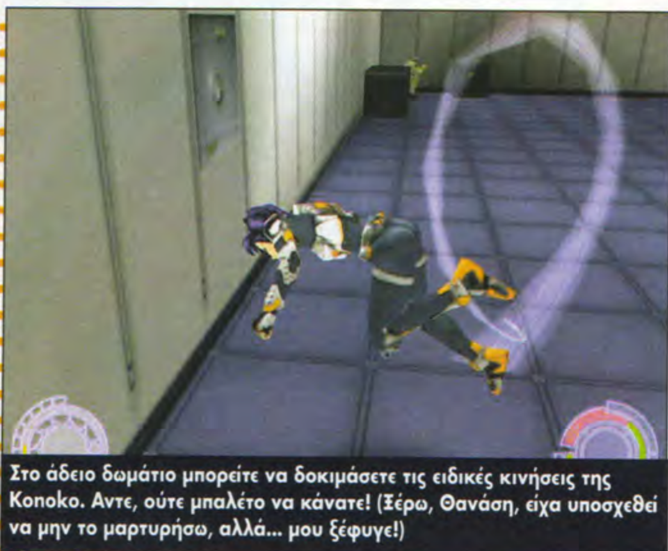
Μένουν άλλοι δύο στο φράκτη στα αριστερά. Πηγαίνετε γύρω γύρω από τα δεξιά και πάρτε το superball gun. Μέσα σε 30 δευτερόλεπτα (για να μην εξαφανιστεί το plasma gun σας) πηγαίνετε στο φράκτη και ρίξτε μια δυο βολές για να καθαρίσετε τα πάντα εκεί μέσα! Εχετε κατά νου ότι η βόμβα που ρίχνει το εν λόγω όπλο διαγράφει τόξο, δηλαδή, αν θέλετε να πάει μακριά, πρέπει να το σηκώσετε ψηλά. Επιστρέψτε να πάρετε το plasma gun και πίσω ξανά, γιατί μέσα στο φράκτη, τέρμα γωνία αριστερά, έχει ένα forcefield.

Πίσω, τώρα, στην πόρτα, εκεί όπου ήταν ο φύλακας με το superball gun. Μην την ανοίγετε ως συνήθως. Πηγαίνετε πιο αριστερά και μετά πατήστε το action και θα δείτε ότι παραμονεύει ένας trooper με van de graaff pistol. Περιποιηθείτε τον. Πάρτε το hypo και ανοίξτε την πόρτα με την κονσόλα απέναντι. Βγείτε έξω από το δωμάτιο και κόψτε όλο αριστερά. Μπείτε στην πόρτα που θα συναντήσετε μπροστά σας.

Καταρχήν, βρείτε καταφύγιο στο δεύτερο κουτί δεξιά. Πηγαίνετε λίγο πιο αριστερά, ίσα ίσα για να δείτε τον αντίπαλο, και ρίξτε του με το plasma gun. Θα έρθει κι ένας δεύτερος, χωρίς όπλο. Στην ίδια ευθεία λίγο πιο πέρα υπάρχει κι ένας τρίτος, πάλι χωρίς όπλο. Καθαρίστε τον κι αυτόν. Και μην ξεχνάτε να παίρνετε ό,τι hypos πέφτουν...

Εδώ υπάρχουν δύο οδοί που μπορείτε να ακολουθήσετε, κάτω ή πάνω.

ΑΝ ΠΑΤΕ ΚΑΤΩ: Περάστε την πόρτα στα αριστερά. Κατευθυνθείτε γρήγορα στο χώρο δεξιά από το φορτηγό, για να μη σας την πέσουν όλοι μαζί! Σκοτώστε αυτόν που βρίσκεται εκεί με το plasma gun. Επιστρέψτε και χτυπήστε από μακριά αυτόν που περιπολεί κοντά στο φορτηγό. Επειτα φανερωθείτε περισσότερο, ώστε να σας αντιληφθεί κι άλλος ένας που βρίσκεται εκεί κοντά, στη μεγάλη μισάνοιχτη πόρτα με το scram cannon. Φυσικά, από κοντά είναι ανήμπορος, οπότε αποτελεί εύκολη λεία για εσάς. Τέλος, έρχεται κι άλλος ένας ninja να σας περιποιηθεί. Λογικά θα σας έχει μείνει μόνο ένα ballistic clip, που χρησιμεύει, φυσικά, για το scram cannon. Οπότε πάρτε το plasma και αδειάστε ό,τι έχετε από σφαίρες ευθεία και δεξιά, όπου περι-


Στο άδειο δωμάτιο μπορείτε να δοκιμάσετε τις ειδικές κινήσεις της Konoko. Αντε, ούτε μπαλέτο να κάνατε! (Ξέρω, Θανάση, είχα υποσχεθεί να μην το μαρτυρήσω, αλλά... μου ξέφυγε!)

πολούν ένας striker κι ένας βομβιστής. Επιστρέψτε γρήγορα για το scram cannon και συνεχίστε την πορεία σας φυσιολογικά.

Save Point 3

Κοιτάξτε το μοντέλο που ακολουθούν οι κινήσεις των ακτίνων laser. Αν τις αγγίξετε, δηλητηριώδη αέρια θα γεμίσουν το δωμάτιο. Οι άμυνες μπορούν να απενεργοποιηθούν από τις κονσόλες, στις οποίες μπορείτε να στέκεστε κάθε φορά για να παρατηρείτε τις ακτίνες. Με λίγη (ή μάλλον αρκετή!) τύχη θα περάσετε απέναντι ανέπαφοι. Σκοτώστε τον trooper (κουβαλάει όπλο) και τον tanker που θα συναντήσετε στο επόμενο δωμάτιο, πάρτε το hypo και συνεχίστε. Μετά την πόρτα στα δεξιά έχει μία κονσόλα. Αριστερά απέναντι έχει ένα parking με δύο εχθρούς. Εναν με οπλοπολυβόλο (μπλε) κι έναν με scram cannon (κόκκινος)! Ρίξτε μία βολή με το scram στον κόκκινο και αποτελειώστε τον στα γρήγορα με τα χέρια. Προσέξτε μην "τις φάτε" από τον μπλε εν τω μεταξύ!

Συνεχίστε, ανεβαίνοντας τη ράμπα. Ενας ninja με plasma κάνει κύκλους. Παρατηρήστε την κίνησή του και δοκιμάστε να του κάνετε ένα backbreaker. Κόψτε αριστερά, όπως άλλωστε υποδεικνύει και η κατεύθυνση του objective, κι ανεβείτε τη ράμπα. Απέναντι είναι ένας με plasma. Το scram από μακριά κάνει θαύματα - είμαι σίγουρος πως θα το διαπιστώσετε! Και κάπου εδώ οι δρόμοι σας με την πάνω οδό μόλις συναντήθηκαν...

ΑΝ ΠΑΤΕ ΠΑΝΩ: Ανεβείτε τη ράμπα με προσοχή, γιατί περιπολεί ένας φρουρός με suberball! Κρατήστε μια μέση απόσταση, αφήστε τον να πυροβολήσει μία φορά και μέχρι να κάνει reload, τρέξτε και κάνετέ του τάκλιν (προσοχή μην πέσετε από κάτω). Κατευθυνθείτε αριστερά στο δωμάτιο με την κίτρινη κονσόλα. Ενεργοποιήστε την. Μένουν άλλες δύο.

Παρόμοια είναι η κατάσταση και για τις άλλες δύο κονσόλες. Ανεβοκατεβαίνετε τις ράμπες, σκοτώνετε όποιον βρίσκετε μπροστά σας, μιλάτε με τον εργάτη στο δωμάτιο για να κερδίσετε ένα hypo, ανεβαίνετε από την άλλη ράμπα, όπου άλλοι πιο δυνατοί εχθροί σάς περιμένουν. Το scram cannon, ευτυχώς, σας βγάζει από τη δύσκολη κατάσταση. Προχωράτε μέχρι την αίθουσα ελέγχου και βρίσκετε ένα forcefield. Εκεί είναι και η δεύτερη κονσόλα. Μπαίνετε και σε άλλη μία πανομοιότυπη αίθουσα ελέγχου για την τρίτη κονσόλα και την ενεργοποιείτε. Πλέον η πόρτα είναι ανοιχτή (δυστυχώς, τα σκυλιά ΔΕΝ είναι δεμένα!).

Save Point 2

Τρεις τυπάδες σάς υποδέχονται με το που ανοίγετε την πόρτα. Δυστυχώς, είναι μία μάχη που πρέπει να δώσετε με τα χέρια σας. Μετά τη νίκη σας κατευθύνεστε δεξιά και αρχίζετε να ανεβοκατεβαίνετε τις ράμπες προς την κατεύθυνση που δείχνει το objective, σκοτώνοντας εχθρούς με πιστόλια και plasma rifles. Προς το τέλος, θα βρεθείτε στον ίδιο δρόμο που κατέληγε και η κάτω οδός...

Προχωρήστε μέχρι να φτάσετε σε μία ράμπα προς τα κάτω. Θα βρείτε έναν tanker που πεθαίνει για backbreaker, έναν με scram cannon και σε λίγο θα καταφτάσει κι ένας τρίτος. Αποτελειώστε τους έναν έναν.

Στρίψτε αριστερά και συνεχίστε ευθεία. Κατεβείτε γρήγορα τις σκάλες και κατευθυνθείτε δεξιά στη γωνία, όπου θα βρείτε δύο εχθρούς και τρεις εργάτες να αντιμάχονται. Ορμήξτε στον καβγά για να βοηθήσετε κι εσείς. Σε λίγο θα καταφτάσουν κι άλλοι, γι' αυτό ελπίζω να έχετε φυλάξει κανένα hypo για τέτοιες ώρες...

Πηγαίνετε μετά στην αντίθετη μεριά, στα αριστερά, και θα δείτε έναν φράκτη με έναν βομβιστή κι έναν tanker μέσα. Ο tanker έχει κι ένα superball gun μαζί του!! Πλησιάστε προσεκτικά, όχι πιο κοντά από τα κιβώτια, και μόλις βγουν από το φράκτη ρίξτε με το scram cannon. Αν πυροβολήσει ο tanker και η βολή του δεν βρει εμπόδιο, τρέξτε κοντά του και κάνετέ του τάκλιν! Θυμηθείτε, επίσης, ότι ο άλλος, μόλις πεθάνει, θα αφήσει και εκρηκτικό θωράκι πίσω του, οπότε -για άλλη μία φορά- προσοχή!


Χμ, δεν βλέπω φως στο τούνελ.

Γενικά, οι δύο τελευταίες μάχες είναι αρκετά δύσκολες και θα σας φάνε ένα μεγάλο μέρος των hypos που είχατε... αποταμιεύσει! Αν μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε και την Daodan μορφή σας κατά τη διάρκεια κάποιας από τις δύο μάχες, ακόμη καλύτερα! Οπως και να έχει, στο τέλος μπείτε μέσα στο φράκτη και ενεργοποιήστε την κονσόλα για να σωθεί το παιχνίδι.

Save Point 4

Επιστρέψτε στο κτήριο που ήσαστε πριν να κατεβείτε τις σκάλες και ανεβείτε τις άλλες σκάλες για την πόρτα. Πάρτε από τον επιστήμονα τα clips και προσπαθήστε να προλάβετε στις σκάλες τον άλλο επιστήμονα που κρατάει ένα hypo. Μπείτε στην πόρτα και αντιμετωπίστε δύο αντιπάλους. Κατεβείτε τις άλλες σκάλες στην άλλη άκρη του δωματίου και σκοτώστε άλλους δύο ίδιους αντιπάλους. Πάρτε και το γάντζο που είναι πάνω στο κιβώτιο. Τέλος, κατεβείτε την τρίτη σειρά από σκάλες, σκοτώστε ό,τι απέμεινε και μπείτε στην πόρτα στα δεξιά.

Save Point 5

Σκοτώστε ό,τι έρχεται προς το μέρος σας και ανεβείτε τη ράμπα στα αριστερά. Προσπαθήστε να είστε όσο πιο αριστερά γίνεται (ναι, προς τον γκρεμό) και ανεβείτε σιγά σιγά, φτάνοντας στην πλάτη του ανυποψίαστου tanker. Backbreaker και τέλος. Στο δωμάτιο στα αριστερά υπάρχει ένας trooper και μία κονσόλα για συναγερμό. Τρέξτε, λοιπόν, για να μην έχουμε άλλα... Επειτα ανεβείτε τη ράμπα προσεκτικά, γιατί κι άλλοι κίνδυνοι παραμονεύουν.

Στο από πάνω επίπεδο υπάρχουν εκεί κοντά στη ράμπα δύο strikers, ο ένας με van de graaff. Χτυπήστε πρώτα αυτόν για να μην έχετε παρατράγουδα και προσπαθήστε, αν είναι δυνατόν, να τους ρίξετε από κάτω! Πηγαίνετε στο κέντρο, εκεί όπου έχει το σημάδι στο έδαφος και βρίσκεται ακριβώς πάνω από το αεροπλάνο, και η Konoko θα χρησιμοποιήσει το γάντζο με θεαματικό θα έλεγα τρόπο...

Στο επόμενο τεύχος θα δημοσιευτεί το δεύτερο μέρος του ONI guide.

PC



Το καλοκαίρι πέρασε και μαζί του οι διακοπές, αλλά, όπως έχω ξαναπεί, οι καλύτεροι μήνες για διακοπές στην Ελλάδα είναι οι Ιούνιος, Σεπτέμβριος και, άντε, πιθανόν και ο Ιούλιος που είναι ο πιο ζεστός μήνας. Ελπίζω να περάσατε καλά το καλοκαίρι, όσοι δε φεύγετε τώρα για διακοπές ποιος τη χάρη σας! Εγώ, όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, μόλις θα έχω γυρίσει από τη Βολιβία. Εντυπώσεις, αν είμαστε καλά, σε κάποιο άλλο τεύχος. Εχουμε βέβαια αφήσει σε εκκρεμότητα και τις εντυπώσεις από τα Ιμαλάια της Ινδίας όπου βρέθηκα πέρυσι.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Σε το τεύχος αυτό θα δούμε τη λύση του Space Quest: The Lost Chapter, όπως σας είχα υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER

Στη λύση που ακολουθεί, με κεφαλαία είναι οι λέξεις που πρέπει να τυπώσεις ώστε να επικοινωνήσεις με το πρόγραμμα, να του πεις δηλαδή τι θέλεις να κάνει. Εννοείται ότι έπειτα από κάθε τέτοια εντολή, π.χ. LOOK ή GET FLOWER, πατάς το πλήκτρο ENTER/RETURN για να ενεργοποιήσεις την εντολή αυτή. Αν σε μία διαδρομή μέσα σε μία οθόνη κάτι φαίνεται να μπλοκάρει το δρόμο σου, κάνε αριστερά, δεξιά, πάνω ή κάτω για να το αποφύγεις και να συνεχίσεις την πορεία σου.

Υστερα από μερικές εντολές, μέσα σε παρενθέσεις, υπάρχει ένα νούμερο, π.χ. (+10/50). Αυτό αντιστοιχεί στο σκορ του παιχνιδιού και σημαίνει ότι με τη συγκεκριμένη εντολή παίρνεις 10 πόντους, που προστιθέμενοι σους υπόλοιπους που έχεις δίνουν σύνολο 50.

Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE περνάς στη menu bar του παιχνιδιού, όπου οι πιο χρήσιμες λειτουργίες είναι οι SAVE, RESTORE, QUIT και οι ρυθμίσεις της ταχύτητας του χαρακτήρα.

Σημείωσε ότι πατώντας το πλήκτρο F3 εμφανίζεις ξανά την τελευταία εντολή που έχεις πληκτρολογήσει. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο σε αρκετές περιπτώσεις. Ετσι, π.χ. τυπώνεις την εντολή GET FISHING LINE και πατώντας το πλήκτρο ENTER/RETURN το πρόγραμμα σου απαντά ότι δεν είσαι αρκετά κοντά για να το πάρεις. Κολυμπάς λίγο πιο κοντά, πατάς το πλήκτρο F3 και ξαναεμφανίζεις την εντολή GET FISHING LINE, οπότε τώρα πια πατώντας το πλήκτρο ENTER/RETURN παίρνεις το fishing line.

Ας δούμε, όμως, τη λύση του πολύ καλού αυτού παιχνιδιού.

ΜΕΣΑ ΣΤΟ ESCAPE POD

Ξεκινώντας το παιχνίδι, πάτα το πλήκτρο ENTER/RETURN μέχρι να περάσεις όλες τις οθόνες με τα κείμενα και να προσγειωθεί το μικρό σκάφος σου στην επιφάνεια του πλανήτη.

Τώρα τύπωσε LOOK για να δεις το εσωτερικό του σκάφους, GET UP για να σηκωθείς και πήγαινε τον Roger μπροστά από το control panel στο κάτω μέρος της οθόνης αποφεύγοντας την καρέκλα. Τύπωσε OPEN DOOR και πήγαινε στο πάνω μέρος του σκάφους όπου άνοιξε η πόρτα. Τύπωσε EXIT SHIP. Βγαίνοντας έξω θα δεις ένα μικρό cut-sequence.

ΣΤΟ SWAMP-FOREST

Πάτα το πλήκτρο ESCAPE και βάλε την ταχύτητα κίνησης στο FAST. Προχώρησε νότια και ο Roger θα στρίψει μόνος του μία οθόνη αριστερά. Στη νέα οθόνη, μόλις περάσεις το δέντρο, πήγαινε μία οθόνη βόρεια και κάνοντας το γύρο του μικρού γκρεμού, βγες από την οθόνη αυτή από την πάνω αριστερή μεριά.

Προχώρησε στο λουλούδι που φαίνεται και τύπωσε LOOK, LOOK PLANT, LOOK FLOWER και GET FLOWER (+5). Τώρα γύρνα μία οθόνη δεξιά, κάνε το γύρο του μικρού γκρεμού και βγες από την κάτω αριστερή μεριά της οθόνης. Πήγαινε ακριβώς πάνω από τον μπλε θάμνο που βλέπεις στην αριστερή μεριά της οθόνης και προχώρησε μία οθόνη αριστερά. Μόλις περάσεις πίσω από το μεγάλο δέντρο και φτάσεις στο θάμνο που έχει κοκκινωπό χρώμα, σταμάτα και τύπωσε LOOK, LOOK BUSHES, LOOK GROWTH, LOOK MOULD και GET MOULD (+5/10). Γύρνα μία οθόνη δεξιά και κατέβα 2 οθόνες νότια και τώρα πήγαινε από το κάτω μέρος της οθόνης αυτής μία οθόνη δεξιά. Πρέπει να έχεις βρεθεί κάτω από το δέντρο. Κατέβα άλλη μία οθόνη νότια και πήγαινε στο μικρό μπλε σκάφος που βλέπεις εκεί. Στο μπροστινό μέρος του τύπωσε LOOK, LOOK SHIP, LOOK DOME, GET GREY CODE CARD (+5/15).

Γύρνα μία οθόνη βόρεια, μία οθόνη αριστερά, πάλι μία οθόνη βόρεια και τώρα πήγαινε 2 οθό-



Από αυτό το σημείο θα πας αριστερά για τον καρχαρία.



Εδώ ψαρεύεις.



Από εδώ παίρνεις το mould.



Εδώ παίρνεις το fishing line.

νες αριστερά. Παρατήρησε ότι σε ένα σημείο της όχθης αντί για μαύρο το χρώμα είναι καφέ. Αυτό σημαίνει ότι από αυτό το σημείο μπορείς να μπεις στο νερό. Μπαίνοντας στο νερό για να βουτήξεις, τυπώνεις την εντολή DIVE. Μη δοκιμάσεις, όμως, να βουτήξεις από αυτή την οθόνη, γιατί στο σημείο αυτό κυκλοφορεί ένα σαρκοβόρο ψάρι και θα σε κάνει... μαμ. Σε κάθε περίπτωση, αν θες να δεις τι συμβαίνει, κάνε πρώτα ένα SAVE, έτσι ώστε μετά να κάνεις RESTORE τη θέση που ήσουν και να μην έχεις κανένα πρόβλημα.

Από την οθόνη αυτή συνέχισε αριστερά άλλες 2 οθόνες και τώρα, ευρισκόμενος δίπλα στην όχθη του ποταμού, πήγαινε άλλη μία οθόνη αριστερά. Μπροστά στο μεγάλο δέντρο τύπωσε LOOK, LOOK TREE. Ακούμπα πάνω του και τύπωσε CLIMB TREE. Στην επόμενη οθόνη κάνε λίγο αριστερά για να αποφύγεις το μεγάλο κλαδί και ανέβα άλλη μία οθόνη. Εδώ πήγαινε προς το κλαδί, αν χρειαστεί πήγαινε λίγο πάνω, μετά δεξιά και κατέβα στο κλαδί. Περπατώντας πήγαινε μία οθόνη δεξιά και τύπωσε LOOK, LOOK VINES, LOOK FRUIT, GET FRUIT (+5/20). Για να το πάρεις πρέπει να είσαι ακριβώς δίπλα του.

Γύρνα μία οθόνη αριστερά, πάτα το UP arrow πλήκτρο και τώρα με τα arrow πλήκτρα (βελάκια) πήγαινε λίγο πάνω, μετά δεξιά και τώρα κατέβα όλο το δέντρο κάτω (2 οθόνες) μέχρι να ξαναπατήσεις στο έδαφος. Από εδώ πήγαινε 2 οθόνες δεξιά, περπατώντας δίπλα στην όχθη, και πήγαινε στο καφέ σημείο της όχθης. Καιρός να δούμε τι έχουμε κάνει μέχρι τώρα.

Ετσι, τύπωσε LOOK FRUIT, EAT FRUIT (+5/25) και παίρνεις ένα worm (σκουλήκι), LOOK WORM. Συνέχισε με LOOK FLOWER, SMELL FLOWER, τίποτα το ιδιαίτερο. Συνέχισε με LOOK MOULD, SMELL MOULD, EAT MOULD (+10/35). Αυτό που συμβαίνει είναι ότι "γεμίζεις" με αέρα, σαν φιάλη οξυγόνου, και από εδώ και πέρα μπορείς να κινείσαι όσο θέλεις κάτω από το νερό, με την άδεια του δημιουργού του παιχνιδιού βέβαια.

Για να προλάβω μερικούς από σας, διευκρινίζω ότι αυτά τα παιχνίδια δεν διεκδικούν τίτλους ρεαλισμού, αντίθετα κυριαρχεί το χιουμοριστικό στοιχείο ως προς όλα τα επίπεδα λειτουργίας τους.

Τρώγοντας το mould, θα δεις ένα μεγάλο cut-sequence το οποίο εξηγεί τι έχει συμβεί στην αρχή του παιχνιδιού, αλλά και τι μέλλον ονειρεύονται κάποιοι για σένα...

Τώρα πια προχώρησε νότια και θα βρεθείς να κολυμπάς. Κάνε οπωσδήποτε ένα SAVE.

Τύπωσε DIVE και, επιτέλους, κολυμπάς κάτω από το νερό.

ΣΤΟ SWAMP

Κολύμπησε 2 οθόνες αριστερά, όπως κοιτάς το μόνιτορ (στην πραγματικότητα κολυμπάς west).

Στην οθόνη αυτή, αν κολυμπάς προς το πάνω μέρος της και αφήσεις το χαρακτήρα σου να συνεχίζει να κολυμπά, θα δεις ότι θα περάσει σε μία άλλη περιοχή του βάλτου. Την πρώτη φορά που έπαιζα το παιχνίδι δεν είχα βρει την έξοδο αυτή και είχα κολλήσει για τα καλά. Την ανακάλυψα τυχαία, όταν αφήνοντας μία φορά το χαρακτήρα μου να κολυμπάει και πιστεύοντας ότι θα σταματήσει στο βράχο, είδα ότι είχα βρεθεί κάπου αλλού και, φυσικά, τρελάθηκα, μια και δεν καταλάβαινα τι είχε συμβεί και βρέθηκα εκεί.

Από την οθόνη αυτή συνέχισε λοιπόν άλλη μία οθόνη αριστερά, κολυμπώντας στο πάνω μέρος της και θα περάσεις στην άλλη περιοχή του βάλτου. Τώρα κολύμπησε 2 οθόνες νότια. Συνολικά από κει που πρωτοβουτάς πας συνολικά 3 οθόνες αριστερά και 2 οθόνες νότια. Οταν βρεθείς ανάμεσα στις 2 κόκκινες μεγάλες ρίζες, κολύμπησε μία οθόνη αριστερά. Εδώ φρόντισε να είσαι στη μέση ακριβώς του διαστήματος των δύο ριζών και κολύμπησε άλλη μία οθόνη αριστερά. Αν δεν κολυμπάς ακριβώς στη μέση θα κολλήσεις. Γύρνα λίγο πίσω και ξαναδοκίμασε. Αν κολυμπάς στη σωστή "γραμμή", θα περάσεις σε μία νέα οθόνη όπου θα δεις μία κουφάλα στο κάτω μέρος του δέντρου.

Κολύμπησε περίπου στο μέσον της και τύπωσε LOOK, LOOK HOLE, SEARCH HOLE, GET FISHING LINE (+5/40). Τώρα κολύμπησε στο κάτω μέρος της οθόνης αυτής, ώστε να πλησιάσεις τα σκουπίδια που φαίνονται εκεί, προσέχοντας να μην αλλάξεις οθόνη, και τύπωσε LOOK, LOOK DEBRIS, SEARCH DEBRIS, GET JAR (+5/45).

Τώρα πια φύγε νότια και στη νέα οθόνη κολύμπησε μία οθόνη δεξιά. Από εδώ κολύμπησε μία οθόνη νότια και πήγαινε στο κάτω μέρος της, χωρίς να αλλάξεις όμως οθόνη. Από το κάτω μέρος αυτής της οθόνης μπορείς να περάσεις στη διπλανή. Κολύμπησε, λοιπόν, μία οθόνη δεξιά και στη νέα οθόνη πήγαινε και στάσου δίπλα στο μικρό άνοιγμα που φαίνεται στο κάτω μέρος του βράχου. Τύπωσε LOOK, LOOK HOLE, SEARCH HOLE (+5/50) και παίρνεις αυτόματα ένα jar cover (+5/55). Τώρα πια κολύμπησε πίσω μία οθόνη, βόρεια 3 οθόνες και δεξιά άλλες 5 οθόνες. Κολύμπησε μέχρι τη μέση της οθόνης αυτής και τώρα κολύμπησε νότια, περνώντας ανάμεσα από το άνοιγμα που φαίνεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Στη νέα οθόνη πήγαινε και στάσου ακριβώς στην κάτω δεξιά γωνία της σπηλιάς, κοιτώντας προς τα πάνω. Τύπωσε LOOK, LOOK ROCKS. Αν είσαι στο σωστό σημείο, το πρόγραμμα θα σου πει ότι από αυτό βλέπεις ότι το αντικείμενο είναι ένα bag, οπότε GET BAG (+5/60).

Τώρα κολύμπησε μία οθόνη βόρεια και μία οθόνη δεξιά. Στην οθόνη αυτή κολύμπησε στο πά-

νω μέρος της και SURFACE. Ανεβαίνεις στην επιφάνεια και βρίσκεσαι σε ένα άλλο μέρος του δάσους- βάλτου στο οποίο δεν μπορείς να έρθεις με τα πόδια από το σημείο από όπου ξεκινάς.

Βγες από το νερό και πήγαινε κοντά στο δέντρο. Πρόσεξε ότι στο έδαφος υπάρχει ένα αντικείμενο. Τύπωσε LOOK, LOOK TREE, LOOK ROOTS και GET NAIL (+5/65). LOOK NAIL είναι ολόισια.

Μπες πάλι στο νερό χωρίς να βουτήξεις και κολυμπώντας στην επιφάνεια πήγαινε 5 οθόνες δεξιά. Οταν έπαιξα για πρώτη φορά το παιχνίδι δεν είχα βρει ούτε αυτό και πήγαινα μόνο κάτω από το νερό. Βρίσκεσαι στην οθόνη όπου από κάτω υπάρχει το σαρκοβόρο ψαράκι. Ενώ είσαι στο νερό τύπωσε FILL JAR (+5/70) και βγες έξω από το νερό. Τώρα έχεις όλα τα σύνεργα για να πιάσεις το τρομερό ψαράκι και αυτός νομίζω ότι είναι και ο καλύτερος γρίφος όλου του παιχνιδιού. Καμία ιδέα;

Τύπωσε BEND NAIL (+5/75), PUT HOOK ON LINE (+5/80) και τώρα πια PUT WORM ON HOOK (+5/85). Κάνε οπωσδήποτε ένα SAVE. Πήγαινε και στάσου από τη δεξιά μεριά της όχθης όπως κοιτάς το μόνιτορ και βάλε την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα στο SLOW. Τώρα πια τύπωσε CATCH FISH (+5/95).

Σημείωσε εδώ ότι αν έχεις αφήσει την ταχύτητα στο FAST, δεν προλαβαίνεις να πληκτρολογήσεις τις απαραίτητες εντολές που ακολουθούν, αφού το μικρό ψαράκι θα σε φάει! Χωρίς να καθυστερήσεις καθόλου, αλλιώς κλάψ' τα Χαράλαμπε, τύπωσε PUT TERROR FISH IN JAR (+5/100) και COVER JAR (+5/105). Ουφφφ, φθηνά τη γλιτώσαμε. Τώρα πια που έπιασες το Tiny Terror Fish, μπορείς με την ησυχία σου να κάνεις πάλι ένα SAVE και να βάλεις ξανά την ταχύτητα στο FAST.

TINY'S CAVE

Πήγαινε και ξαναμπές στο νερό. Κολυμπώντας στην επιφάνεια του νερού τύπωσε πάλι DIVE. Κάτω πήγαινε και μπες στη σπηλιά στα αριστερά και κολύμπησε 2 οθόνες δεξιά στο τούνελ. Παρατήρησε ότι στη δεξιά άκρη της οθόνης αυτής υπάρχει στο βυθό ένα αντικείμενο. Κολύμπησε προς το κάτω μέρος της οθόνης έτσι ώστε να βρεθείς ακριβώς από πάνω του και τύπωσε LOOK, LOOK FLOOR, LOOK METAL και GET METAL (+10/115).

Κολύμπησε μία οθόνη δεξιά φροντίζοντας να μείνεις στο πάνω μέρος της οθόνης, αλλιώς είσαι χαμένος. Κολύμπησε άλλη μία οθόνη δεξιά και τώρα ανέβα πάνω. Βρίσκεσαι σε μία υπόγεια σπηλιά. Τύπωσε EXIT WATER και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Πήγαινε κοντά στο άνοιγμα που βλέπεις στο κάτω μέρος του βορινού τοίχου και τύπωσε LOOK, LOOK HOLE, LOOK FISH, GET FISH (+10/125). Τι κάνουμε τώρα; Αν θέλεις μπορείς να δοκιμάσεις να μπεις στο νερό έχοντας το ψάρι στα χέρια σου για να δεις τι θα συμβεί, αφού όμως πρώτα κάνεις SAVE. Σε κάθε περίπτωση τύπωσε PUT FISH IN BAG (+10/135). Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και πλησίασε στο νερό. Μπαίνεις αυτόματα μέσα σε αυτό και αρχίζεις να κολυμπάς. Τύπωσε DIVE. Μένοντας προσεκτικά στο πάνω μέρος της οθόνης, πήγαινε 5 φορές αριστερά έξω για να βγεις από τη σπηλιά του Tiny Terror Fish.

Από εδώ πήγαινε ακόμη μία οθόνη αριστερά και θα βρεθείς έξω από μία άλλη σπηλιά.

TENTACLE CAVE

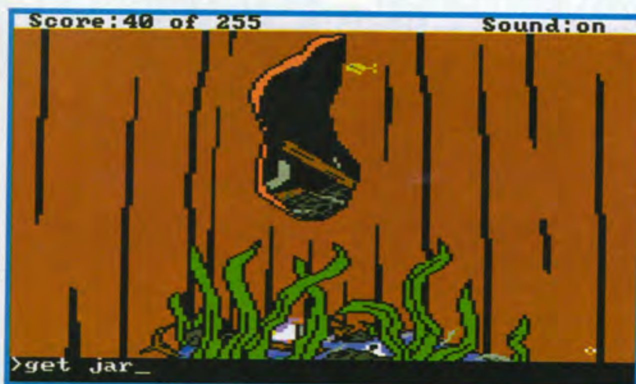
Μπες μέσα σε αυτή τη σπηλιά και στη νέα οθόνη σταμάτα αμέσως. Τύπωσε RELEASE PUFFY FISH (+20/155). Σώζεσαι από βέβαιο θάνατο και όχι μόνο. Κολυμπώντας στο κάτω μέρος της οθόνης πήγαινε κοντά στην τρύπα και τύπωσε LOOK HOLE, GET TENTACLE (+10/165).

Συνέχισε κολυμπώντας μία οθόνη αριστερά και θα βρεθείς σε μία οθόνη με 4 εξόδους. Μπορείς να φύγεις από όποια θέλεις ανάλογα με το αν κολυμπάς στο πάνω μέρος της οθόνης ή στο κάτω.

Κολυμπώντας, λοιπόν, στο πάνω μέρος της οθόνης, φύγε από την πάνω αριστερή όπως κοιτάς έξοδο, κολύμπησε αριστερά μία οθόνη και πήγαινε μία οθόνη νότια από το άνοιγμα που βλέπεις στην κάτω αριστερή μεριά της οθόνης. Στη νέα οθόνη κολύμπησε στο κάτω μέρος της και πήγαινε 2 οθόνες δεξιά. Πλησίασε το σκάφος που βλέπεις στο βυθό και τύπωσε LOOK, LOOK SHIP (Drilling machine), LOOK COCKPIT (πρέπει να είσαι δίπλα του) και, τέλος, GET CODE CARD (+10/175). (Αν τυπώσεις get green code card το πρόγραμμα δεν το καταλαβαίνει).

Κολυμπώντας πίσω, πήγαινε 2 οθόνες αριστερά, μία οθόνη βόρεια και 2 ακόμη οθόνες δεξιά. Βρίσκεσαι πίσω στην οθόνη με τις 4 εξόδους που αναφέραμε πιο πάνω. Κολύμησε στο κάτω μέρος της οθόνης. Εδώ κάνε οπωσδήποτε SAVE. Τύπωσε USE TENTACLE χωρίς όμως να πατήσεις το πλήκτρο ENTER/RETURN. Κολύμησε στην κάτω αριστερά όπως κοιτάς έξοδο και αμέσως μόλις μπεις πάτα το πλήκτρο ENTER/RETURN για να ενεργοποιήσεις την ήδη πληκτρολογημένη εντολή. Το γιγαντιαίο θαλάσσιο καλαμάρι σού ορμά, αλλά ακουμπώντας το tentacle που έχεις προτάξει καταλαβαίνει ότι δεν είσαι φαγώσιμο είδος (!) και φεύγει μακριά σου. Κολύμησε στο κάτω μέρος της οθόνης και μπες στη σπηλιά που είναι κάτω αριστερά. Μέσα πήγαινε αριστερά άλλη μία οθόνη.

Βρίσκεσαι σε μία οθόνη όπου στο βυθό της σπηλιάς υπάρχει ένα παράξενο αντικείμενο. Τύπωσε LOOK, LOOK PLAQUE. Κολυμπώντας όσο πιο χαμηλά μπορείς, τύπωσε TOUCH ORACLE (+5/180). Η σπηλιά φωτίζεται. Τώρα τύπωσε LOOK ORACLE (+5/185). Βλέπεις άλλο ένα cut-sequence.



Σε αυτό το σημείο παίρνεις το jar.



Εδώ βρίσκεται το bag.

Road to India

PC CD-ROM









Προορισμός: περιπέτεια

Ποιος είναι ο σκοπός της επόμενης περιπέτειάς σου;
Η μυστηριώδης Ινδία, με το αινιγματικό και
αντιφατικό παρόν της ή η Ινδία των πόλεων,
γεμάτη θόρυβο και ζωή;
Ή αυτή των αρχαίων παραδόσεων όπου εξακολουθούν
να χρησιμοποιούνται μυστηριώδεις πρακτικές,
ακατανόητες στον σύγχρονο άνθρωπο;
Ο στόχος σου θα είναι να βρεις και να ελευθερώσεις
τη νεαρή Anusha, την οποία απήγαγε μία ομάδα
από λάτρεις της θεάς Κάλι.
Διστάζεις; Αυτό δεν είναι τίποτα σε σύγκριση
με το ταξίδι που σε περιμένει σε αυτή την μακρινή χώρα.
Ζήσε τη συγκίνηση αυτού του γοητευτικού adventure από τη Microïds.

Μοναδικός Εξοπλισμός: 2 CD-Rom

Αποκλειστική Διανομή: ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, Τηλ.: (01) 6595630-5, Φαξ: (01) 6595636, URL: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr

BEACON MULTIMEDIA

Καταξιωμένος παγκοσμίως στο χώρο των video games, ο εκδότης Microïds προσφέρει ειδικά επιλεγμένους τίτλους για εγγυημένη ποιοτική ψυχαγωγία. Η Microïds είναι παρούσα και στην Ελλάδα, διανέμεται αποκλειστικά από την Beacon Multimedia, με παιχνίδια ποιότητας για PlayStation®, PC CD-ROM, Nintendo N64™ και Nintendo Color Game Boy ™.

MICROÏDS
παιχνίδια ποιότητας



Το αντικείμενο που θα βρεις εδώ είναι το jag cover.



Από αυτή την οθόνη, στις ρίζες του δέντρου θα πάρεις το nail.

Τώρα πια πήγαινε μία οθόνη αριστερά και τύπωσε USE TENTACLE, χωρίς όμως να πατήσεις το πλήκτρο ENTER/RETURN. Κολύμπησε άλλη μία οθόνη αριστερά και αμέσως μόλις μπεις πάτα το πλήκτρο ENTER/RETURN για να ενεργοποιήσεις την ήδη πληκτρολογημένη εντολή. Το γιγαντιαίο θαλάσσιο καλαμάρι σού ορμά και πάλι, αλλά ακουμπώντας το tentacle ξαναφεύγει μακριά σου. Κολύμπησε στο πάνω μέρος της οθόνης και φύγε από τη σπηλιά που είναι πάνω δεξιά.

Βρίσκεσαι πίσω στην οθόνη με τις 4 εξόδους που προαναφέραμε. Κολυμπώντας στο κάτω μέρος της οθόνης, φύγε από την κάτω δεξιά σπηλιά που βλέπεις στην οθόνη αυτή. Στη νέα οθόνη συνέχισε δεξιά 2 ακόμη οθόνες και εδώ παρατήρησε ότι στη δεξιά άκρη του πάνω διαδρόμου υπάρχει μία τρύπα. Από αυτή την τρύπα πέρνα στο κάτω μέρος της σπηλιάς και κολύμπησε αριστερά 2 οθόνες.

Στην οθόνη αυτή που θυμίζει πάρα πολύ ένα άλλο Space Quest - ποιο απ' όλα αφήνω εσάς να το βρείτε - πληκτρολόγησε την εντολή USE FRUIT χωρίς όμως να πατήσεις το πλήκτρο ENTER/RETURN. Κολύμπησε σιγά σιγά προς την πάνω αριστερή μεριά της οθόνης όπου υπάρχει μία έξοδος (δεν φαίνεται λόγω των βράχων που κρύβουν τη θέα). Κολύμπησε μία οθόνη αριστερά και αμέσως μόλις μπεις στη νέα οθόνη, πάτα το πλήκτρο ENTER/RETURN για να ενεργοποιήσεις την ήδη πληκτρολογημένη εντολή. Ενας καρχαρίας σού ορμά, αρπάζει το fruit και... ησυχάζεις από αυτόν (+15/200) (αν πληκτρολογήσεις πιο μπροστά την εντολή EAT FRUIT, πεθαίνεις).

Με την ησυχία σου τώρα πια πήγαινε στη δεξιά άκρη της σπηλιάς αυτής και τύπωσε LOOK, LOOK OBJECT, GET PAPER (+10/210). Τώρα πια φύγε δεξιά 3 οθόνες και ανέβα στο πάνω μέρος, περνώντας μέσα από το άνοιγμα που υπάρχει στο τέλος του τούνελ στα δεξιά. Στο πάνω μέρος της σπηλιάς πήγαινε αριστερά 3 οθόνες. Βρίσκεσαι πίσω στην οθόνη με τις 4 εξόδους που αναφέραμε πιο πάνω. Κολυμπώντας πήγαινε στο πάνω μέρος της οθόνης και φύγε από την πάνω δεξιά σπηλιά που βλέπεις στην οθόνη αυτή. Στη νέα οθόνη συνέχισε δεξιά ακόμη μία οθόνη και, επιτέλους, βγήκες από αυτό το σύστημα των σπηλιών σώος και αβλαβής. Ο δημιουργός του παιχνιδιού πρέπει να έχει πάθει κάτι με τις σπηλιές κάτω από το νερό, αλλιώς δεν εξηγούνται τόσες πολλές υπόγειες σπηλιές σε ένα τέτοιο παιχνίδι.



Η τοποθεσία της grey code card.

ΠΙΣΩ ΣΤΟ SWAMP

Από εδώ κολύμπησε αριστερά 3 οθόνες και μόλις περάσεις στο άλλο τμήμα του βάλτου, στρίψε και κολύμπησε νότια ακόμη 3 οθόνες. Στην οθόνη αυτή πήγαινε στο κάτω μέρος της, χωρίς να αλλάξεις όμως οθόνη. Από το κάτω μέρος αυτής της οθόνης μπορείς να περάσεις στη διπλανή. Κολύμπησε λοιπόν μία οθόνη δεξιά, από την οθόνη αυτή πέρνεις το jar cover, και συνέχισε να κολυμπάς δεξιά άλλες 3 οθόνες.

Βρίσκεται κάτω, μέσα από έναν παράξενο σχηματισμό βράχων. Εδώ κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE και επίσης βάλε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ την ταχύτητα στο SLOW. Στην οθόνη στα δεξιά εξελίσσεται το πιο δύσκολο σημείο όλου του παιχνιδιού, τόσο δύσκολο που είναι ικανό να σας κάνει να το παρατήσετε. Στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού, στο CD είχαμε βάλει μερικά saves με τα οποία μπορείς να περάσεις ασφαλής την οθόνη που ακολουθεί.

Πρόσεξε καλά τη φωτογραφία που δημοσιεύεται στη λύση αυτή και δείχνει από ποιο σημείο ακριβώς πρέπει να περάσεις στη διπλανή οθόνη χωρίς να πεθάνεις αμέσως. Γενικά, πάντως, πρέπει να περάσεις από την κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Αμέσως μόλις μπεις στη νέα οθόνη, πάτησε το δεξί πλήκτρο κίνησης (δεξί arrow πλήκτρο) για να σταματήσεις. Αν μπεις σώος στη νέα οθόνη με το γιγαντιαίο χταπόδι (;) και σταματήσεις επίσης έγκαιρα, κάνε αμέσως ένα SAVE αλλά όχι στη θέση όπου έσωσες στην προηγούμενη οθόνη.

Εδώ σκοπός σου είναι να φτάσεις κοντά στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης, όπου πρέπει να πάρεις ένα κόκκαλο. (Καλά, ρε παιδιά, σε ολόκληρο παιχνίδι δεν υπάρχει πουθενά αλλού ένα κόκκαλο;)

Το πρόβλημα είναι ότι δεν μπορείς να πας όλο ευθεία. Προχώρησε, λοιπόν, δεξιά μέχρι το πιο κάτω πλοκάμι να καλύψει το μεγαλύτερο μέρος του σώματός σου (SAVE) και στρίψε βόρεια, προχώρησε μπροστά 2 κλικ (SAVE) και αμέσως στρίψε πάλι

GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEO GAMES



ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

SHOGUN 2 ....14.500
GROUCH 14.500
HOT WHEEL
CUSTOM CAR 14.500
MAX PAYNE 14.500
EMPIRE OF ANTS 14.500
JUNGLE LEGEND 13.900
MAXIMUM SPORTS 13.900
MECH COMMANDER 2 ....13.900
BOWLMANIA 13.900
SKI-DOO X TEAM RACING 13.900
DRAGONRIDERS CRONICLES
OF PERN 13.900
SAIL SIMULATOR 4 ....14.500
DECISIVE ACTION 13.900
SNOWIE 3.2 ....13.900
BIG BROTHER 2 ....14.500
CYCLING MANAGER 13.900
DOWNSTONE
THE REVENGE 13.900
ATARI ANNIVERSARY 13.900

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PS1, PS2, DREAMCAST



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYPAD PC 6.500
JOYPAD ANALOGUE +
RUBLE 12.500
JOYSTICK 9.900
TIMONI + ΠΕΤΑΛΙΑ 24.900
CAMERA USB ΑΠΟ 19.900
MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ 14.900
3D GLASSES 49.900
KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ ...14.900
OPTICAL MOUSE 9.900
3D TEL-MOUSE 9.900
MICROPHONE + ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ 2.900
ΘΗΚΗ ΓΙΑ 20 CDs 3.500
ΘΗΚΗ ΓΙΑ 40 CDs 5900
ΚΕΝΑ CDs ΑΠΟ 250
ΦΙΛΤΡΟ 15'' 14.900

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

279.000 ΔΡΧ. ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x 9.500

INTEL CELERON 800MHZ/100, BOARD PC SYSTEMS, VGA TNT2 32MB, 16 BIT SOUND CARD, 128 DIMM, WESTERN DIGITAL 20GB ATA 100, CD-ROM 52X, MONITOR 15'' ACER, MODEM 56.600 MOTOROLA, TOWER ATX, ΗΧΕΙΑ 180 WATT, MOUSE, FLOPPY 1,44, KEYBOARD

399.000 ΔΡΧ. ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x 13.500

INTEL PENTIUM 3 1.000MHZ, QDI ADVANCE 10, VGA G FORCE 2 32MB, 16 BIT SOUND CARD, 256MB DIMM, HDD 20GB WESTERN DIGITAL, DVD 12X, MONITOR 17'' FLAT LITEON, MODEM INTERNAL 56.600 MOTOROLA, TOWER ATX, ΗΧΕΙΑ 300WATT, MOUSE, FDD 1,44, KEYBOARD



ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

www.gamesclub.gr



Για συνεργασία & franchising επικοινωνήστε: 9604755

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755
- COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
- AMIGA HOUSE - ΙΚΑΡΕΩΝ 96, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (081) 220026
- COMPUTER GAMES CLUB, ΣΟΦΟΚΛΗ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ & ΧΕΙΜΑΡΑΣ, ΑΓΙΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (0841) 83865

ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΟΚΚΑΛΟ



Από αυτό εδώ ακριβώς το σημείο πρέπει να περάσεις στη διπλανή οθόνη.



Μπαίνοντας στην οθόνη αυτή σταμάτα αμέσως και κάνε SAVE.



Σε αυτό το σημείο επιχειρείς την πρώτη στροφή σου βόρεια.



Σε αυτό το σημείο επιχειρείς τη δεύτερη στροφή σου βόρεια.



Σε αυτό το σημείο στρίβεις όλο δεξιά και πας μέχρι τη δεξιά άκρη της οθόνης.



Εδώ παίρνεις το κόκκαλο.

δεξιά. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Προχώρησε ελάχιστα μέχρι να μην αγγίξεις το δεύτερο από τα κάτω δεξιά πλοκάμι (η μύτη σου να το καλύψει λίγο) και στρίψε βόρεια (SAVE). Ανέβα πάνω λίγο και στρίψε πάλι δεξιά. Τώρα, πρέπει να μπορείς να πας όλο δεξιά χωρίς κανένα πρόβλημα. Φτάνοντας στο δεξί άκρο της οθόνης, κάνε πάλι ένα SAVE. Τώρα στρίβοντας κάτω, προχωρώντας λίγο, στρίβοντας δεξιά, προχωρώντας λίγο κ.ο.κ., πρέπει να πλησιάσεις όσο πιο πολύ στα κόκκαλα που βλέπεις εκεί. Τύπωσε LOOK, LOOK CREATURE, LOOK BONES και GET BONE (+15/215). Εχοντας το κόκκαλο πρέπει να γυρίσεις πίσω. Η επιστροφή είναι ακόμη πιο δύσκολη, μια και δεν έχεις τα σημάδια που είχες πριν. Αν έχεις κάνει τα SAVES σε κάθε κρίσιμο σημείο καθώς πήγαινες, μπορείς να φορτώνεις για να βλέπεις σε ποιο ΑΚΡΙΒΩΣ σημείο έστριβες, έτσι ώστε να γυρίσεις ασφαλής πίσω.

Σε κάθε περίπτωση, φεύγοντας σώος από εδώ, κολύμπησε αριστερά 5 οθόνες, μετά στρίψε και κολύμπησε βόρεια 3 οθόνες και, τέλος, στρίψε και κολύμπησε αριστερά 5 οθόνες. Εδώ πλησίασε το πάνω μέρος της οθόνης και πληκτρολόγησε το SURFACE. Πάνω βρίσκεσαι μπροστά από το πεσμένο αστρόπλοιο. Τύπωσε LOOK, LOOK SHIP, LOOK DOOR, OPEN DOOR δεν μπορείς, OPEN DOOR WITH METAL την ανοίγεις, ENTER SHIP.

Η συνέχεια και το τέλος του παιχνιδιού θα δημοσιευτούν στο επόμενο τεύχος.

DIABLO 2 EXPANSION SET

Ο συνεργάτης του "Computer Για Ολους" Δημήτρης Ιωαννίδης και φανατικός φίλος των DIABLO μάς έστειλε ένα mini review του Expansion Set. Οπως είχα γράψει και παλιότερα, μπορείτε να μου στείλετε τις απόψεις σας για ένα παιχνίδι ή κάτι άλλο που σας απασχολεί και αυτές θα δημοσιεύονται σε αυτόν το χώρο. Ο Δημήτρης είναι εξαιρετικό παλικάρι, με "ψέλνει" λίγο για την άποψή μου σχετικά με το Diablo 2, αλλά δεν πειράζει. Πειραιώτες και οι δύο, διαθέτουμε άλλη γλώσσα επικοινωνίας. Γράφει, λοιπόν, ο Δημήτρης τα εξής:

"Ακόμα δεν πρόλαβε να κυκλοφορήσει το πολυαναμενόμενο expansion του Diablo 2 και ήδη ξεκίνησαν οι πρώτες αντιδράσεις από τους χρήστες. 'Πολύ ακριβό για expansion', είπαν μερικοί, ενώ άλλοι διαπίστωναν με φρίκη ότι ήταν πολύ... ίδιο με το original Diablo 2. Αλλωστε, δύο χαρακτήρες και ένα μοναδικό ACT αρκούν για να κορέσουν τη δίψα των απανταχού ανά τον κόσμο gamers που περίμεναν με αγωνία την κυκλοφορία του; Τι, τελικά, από όλα αυτά είναι το expansion και τι καινοτομίες προσφέρει σε σχέση με τον... πρόγονό του;

Το πρώτο καινούριο στοιχείο είναι, φυσικά, οι δύο νέοι χαρακτήρες Assassin και Druid. Πρόκειται για δύο classes εντελώς έξω από τα συνηθισμένα (ειδικά ο Druid), οι οποίοι δεν μοιάζουν με κανέναν άλλο παλιό χαρακτήρα.

Η Assassin (ω, ναι άλλη μία γυναίκα στην παρέα μας!) ενσωματώνει πολλά στοιχεία που ξεπηδούν κατευθείαν από τα Hard Core Role Playing Games. Τα τρία skills sections που διαθέτει προσφέρουν δυνατότητα δημιουργίας πολυμορφικών χαρακτήρων. Επιπλέον, το clue της Assassin είναι η δυνατότητά της να φοράει claw like one handed weapons. Πρόκειται για όπλα (από μαχαίρια μέχρι γάντια με μακριά νύχια) τα οποία εφαρμόζουν σε κάθε χέρι της Assassin και επάνω στα οποία στηρίζονται τα μισά από τα skills της. Για τον Druid, τι να πρωτοπούμε; Από το δεύτερο level μπορεί να μετατραπεί σε λύκο, αργότερα σε αρκούδα και πάει λέγοντας. Τα τρία skill sections είναι εξίσου ενδιαφέροντα και περιλαμβάνουν



Σε αυτό το σημείο μπαίνεις για πρώτη φορά ασφαλής στο νερό για να βουτήξεις.



Από εδώ θα περάσεις νότια για τη σπηλιά όπου θα βρεις το bag.

από summoning και shape shifting μέχρι έλεγχο των elementals. Πραγματικά πολύ ενδιαφέρων χαρακτήρας.

Το ACT V που έχει προστεθεί στο παιχνίδι, ξεκινά αφού σκοτώσουμε τον Diablo στο ACT IV. Το gameplay είναι ολόιδιο (όσον αφορά στα Quests και τα τέρατα) στα τέσσερα πρώτα Acts με το Diablo 2. Εφόσον έχουμε τελειώσει ήδη μία φορά το κανονικό Diablo 2 και έχουμε κρατήσει το Save του χαρακτήρα μας, μπορούμε να τον κάνουμε Import στο expansion και να ξεκινήσουμε να παίζουμε τη συνέχεια της ιστορίας από το ACT V. Αυτό συστήνεται μονάχα στους ανυπόμονους. Οι υπόλοιποι καλό θα ήταν να παίξουν από την αρχή το παιχνίδι με κάποιον νέο χαρακτήρα.

Εκτός από τις δύο αυτές βασικές διαφορές, υπάρχει και σωρεία αλλαγών στο παιχνίδι τις οποίες θα ανακαλύψει κάποιος παίζοντας. Η ανάλυση του παιχνιδιού 'ανεβαίνει' πλέον στα 800x600, κάτι που προσθέτει διαφορετική γοητεία στο gameplay. Ο παίκτης βλέπει πλέον μεγαλύτερο μέρος της πίστας, ενώ ο χάρτης δεν είναι τόσο ενοχλητικός όσο σε ανάλυση 640x480. Μια και ο λόγος για το χάρτη, υπάρχει τώρα η δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε εναλλακτικά και έναν 'mini map' ο οποίος τοποθετείται στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης μας.

Το σημαντικότερο, ίσως (για εμένα), χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να 'φτιάξουμε' τους μισθοφόρους όπως ακριβώς θέλουμε. Νοικιάζοντας πλέον κάποιον για να μας βοηθάει, έχουμε τη δυνατότητα να αγοράσουμε για αυτόν πανοπλία, όπλα, κράνος, ακόμα και να του δίνουμε Healing Potions όταν ετοιμάζεται να... 'τινάξει τα πέταλα'. Οι μισθοφόροι διαθέτουν δικό τους προσωπικό inventory όπως και δικά τους stats που ανεβαίνουν από τη μαγική επίδραση κάποιου όπλου ή πανοπλίας. Το Damage που κάνει το όπλο τους αναγράφεται ευκρινώς και είναι κάτι που φυσικά μεταβάλλεται ανάλογα με το όπλο που κρατάνε. Αυτό το χαρακτηριστικό κάνει το παιχνίδι πιο 'Role Playing', αφού ο παίκτης θα πρέπει τώρα να μεριμνά και να φροντίζει δύο χαρακτήρες. Οταν (κούφια η ώρα) ο μισθοφόρος σκοτωθεί σε κάποια μάχη, έχουμε τη δυνατότητα να τον αναστήσουμε. Φυσικά, η τιμή για αυτή την υπηρεσία που μας προσφέρει το παιχνίδι είναι ανάλογη των δυνατοτήτων του χαρακτήρα που σκοτώθηκε. Γενικά, πάντως, το resurrection ενός καλά 'φτιαγμένου' χαρακτήρα κοστίζει ακριβά.

Ο βασικός χαρακτήρας μας μπορεί πλέον να κρατάει ταυτόχρονα δύο σετ όπλων, αλλά να χρησιμοποιεί μόνο το ένα από τα δύο κάθε φορά. Στο inventory υπάρχουν για αυτό το σκοπό δύο θέσεις για κάθε χέρι του χαρακτήρα. Φανταστείτε μία Amazon που να κρατάει τόξο και βέλη και να τα εναλλάσσει με το πάτημα ενός πλήκτρου κατά τη διάρκεια μιας μάχης με ένα Javelin! Ή έναν Paladin που να έχει mace και ασπίδα στο ένα σετ και ένα φοβερό two handed sword στο άλλο. Εκπληκτικά χρήσιμη δυνατότητα!

Επιπλέον, υπάρχουν και κάποιες άλλες λεπτομέρειες που αξίζει να αναφερθούν. Ο χώρος στο σεντούκι που φυλάμε τα πράγματα έχει αυξηθεί αρκετά, κάτι που έπρεπε να γίνει οπωσδήποτε. Υπάρχουν, επίσης, specific items για συγκεκριμένους χαρακτήρες όπως ασπίδες μόνο για Paladins, κράνη μόνο για Barbarians ή claw weapons μόνο για Assassins. Οι πανοπλίες μπορούν να δεχθούν gems, δυνατότητα που δεν υπήρχε στο original Diablo 2. Τέλος, υπάρχουν και μερικά διαφορετικού τύπου gems, τα οποία το παιχνίδι ονομάζει jewels, όπως και μερικά runes (πέτρες με σύμβολα) τα οποία πάνω κάτω λειτουργούν όπως τα gems και τοποθετούνται στα socketed items.

Τελικά, αξίζει τον κόπο και τα χρήματα η αγορά του; Προσωπικά πιστεύω πως το expansion θα εκτιμηθεί δεόντως από δύο κατηγορίες παικτών. Η πρώτη είναι όλοι εκείνοι οι fans του Diablo 2 που ξημεροβραδιάστηκαν πολλές φορές, παίζοντας το παιχνίδι και έχουν δημιουργήσει έναν εκπληκτικό χαρακτήρα level 55 και βάλε.. Ολοι αυτοί μάλλον θα έχουν αγοράσει (ίσως και τελειώσει) ήδη το παιχνίδι χωρίς να χρειαστεί να τους πει κανείς τίποτα. Η δεύτερη κατηγορία είναι οι παίκτες εκείνοι που δεν έπαιξαν ποτέ το Diablo 2. Αν ανήκετε σε αυτή την ομάδα (τυχεροί!), τώρα σας δίνεται μία δεύτερη ευκαιρία. Προϋπόθεση, φυσικά, είναι να διαθέτετε το Original Diablo 2 καθώς απαιτείται από το expansion. Ολοι οι υπόλοιποι που είδαν το Diablo 2, το έπαιξαν λίγο και το παράτησαν, ούτε να το σκεφτούν για να αγοράσουν το expansion. Το expansion είναι όντως ένα παιχνίδι που θα πουλήσει πολύ λόγω κυρίως της βαριάς 'κληρονομιάς' που κουβαλάει από τον πρόγονό του. Είναι εντυπωσιακό, εθιστικό, αλλά πολύ ίδιο με το Diablo 2. Ιδιαίτερα όσοι έχουν τελειώσει το original παιχνίδι με σχεδόν όλους τους χαρακτήρες, θαρρώ πως μπορούν να ζήσουν και χωρίς αυτό. Το τελευταίο, βέβαια, είναι καθαρά υποκειμενική γνώμη καθώς, ως γνωστόν, περί ορέξεως κολοκυθόπιτα."

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

SPACE QUEST SERIES

Μέρος Β΄

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε μία σύντομη αναδρομή στα Space Quests, η οποία αναφερόταν τόσο στη βασική πλοκή κάθε παιχνιδιού όσο και στους βασικούς δημιουργούς της πολύ πετυχημένης αυτής σειράς. Στο άρθρο αυτό, ίσως και στο επόμενο, θα παρουσιάσουμε μία σειρά στοιχείων σχετικών με τα παιχνίδια αυτά, που εμφανίζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον κατά την ταπεινή γνώμη μου.

Ξεκινάμε με τις αναφορές που έχουν γίνει για τα Space Quests σε άλλες παραγωγές της Sierra.

1. Leisure Suit Larry 3: O Roger Wilco εμφανίζεται στο μπαρ που υπάρχει μέσα στο καζίνο (εκεί όπου η Passionate Patti παίζει πιάνο). Συχνά θα τον δεις σε random βάση να κάθεται στο μπαρ πίνοντας. Επίσης, άλλες φορές εμφανίζεται σε διπλανό κάθισμα και ο... Elvis!

Κατά τη διάρκεια του ending sequence βλέπεις σκηνές από το Space Quest II: Vohaul's Revenge, ενώ στο ίδιο sequence βλέπεις τον Salesman από το SQ2, αλλά και το σήμα-ταμπέλα του Monolith Burger από το SQ3.

2. King's Quest 2: Αφού ανέβεις στο μαγικό χαλί, θα δεις έναν μεγάλο βράχο. Κοίτα μέσα στην τρύπα που υπάρχει εκεί και θα δεις ένα plug από το Space Quest I.

Σύμφωνα με το Scott Murphy, αυτό οφείλεται στο ότι τόσο ο ίδιος όσο και ο Mark Crowe δούλευαν στο King's Quest 2. O Ken Williams τους ζήτησε να βάλουν κάπου μία αναφορά για το SQ1. Οταν όμως το έμαθε η Roberta Williams, διαφώνησε και ζήτησε να φύγει η αναφορά αυτή. Στο μεγαλύτερο, πάντως, μέρος των παιχνιδιών που έχουν πουληθεί, το plug αυτό από το SQ υπάρχει. Μόνο λίγα κυκλοφόρησαν που να μην το περιέχουν.

3. Jones in the Fast Lane: Το burger bar στο παιχνίδι αποκαλείται "Monolith Burger". Σε αυτό μπορείς να παραγγείλεις "Astro Chicken"!

4. Quest for Glory I ή Hero's Quest I: Αν πας στον Guild Master, μέσα στο Guild Hall, και ρωτήσεις τι είναι αυτό που οδήγησε τους Antwerps στην εξαφάνιση, θα σου απαντήσει: "... δύο παράξενοι τουρίστες". Αυτοί οι δύο παράξενοι τουρίστες είναι οι "Two Guys from Andromeda".

5. Police Quest I: Στο παιχνίδι κάποιος αστυνομικός με το ψευδώνυμο "Gremlin" έχει θυμώσει με το αφεντικό σου και σε κάποιο σημείο δένει ένα κοτόπουλο στο γραφείο του! Οταν μπεις στο γραφείο του και δεις το κοτόπουλο, το παιχνίδι παίζει τη μουσική από το Astrochicken.

6. Police Quest IV: Open Season: Οταν προσπαθήσεις να χρησιμοποιήσεις τον υπολογιστή στο γραφείο της Luella Parker, το παιχνίδι σού απαντά ότι δεν έχεις καιρό να παίξεις το Space Quest 5: The Final Frontier! Για να δεις αυτό το μήνυμα, πρέπει να κάνεις κλικ στον υπολογιστή όχι από το κοντινό πλάνο στο γραφείο, αλλά από το πλάνο ολόκληρου του δωματίου.

7. King's Quest 4: Οταν η Rosella κατορθώνει και μπαίνει στο κάστρο της μάγισσας για να πάρει πίσω την κότα που γεννά τα χρυσά αυγά, το παιχνίδι παίζει πάλι τη μουσική του Astrochicken.

8. Leisure Suit Larry I EGA: Οταν "πεθαίνεις" και περνάς από την ειδική διαδικασία για να ξαναγεννηθείς, υπάρχουν τριγύρω πάρα πολλοί χαρακτήρες από άλλα παιχνίδια της Sierra. Ενας από αυτούς είναι το navigation droid του Roger από το Space Quest I.

9. Quest for Glory 2: Οταν ρωτάς τον αστρολόγο για το "model", σου απαντά ότι δείχνει τις σχέσεις μεταξύ των άστρων "Xenon", "Ortega", "Phleebhut" κ.λπ. Φαίνεται ότι όλοι οι κόσμοι ξεκίνησαν από τα Space Quests!

10. Take a Break! Pinball: Το παιχνίδι αυτό δημιουργήθηκε από την Dynamix τον Απρίλιο του 1992, κυκλοφόρησε από τη Sierra και τρέχει μόνο στα Windows 3.1x.

Δύο από τα 8 "tables" του αποκαλούνται "Planet Pinball" και δείχνουν το Roger Wilco στο περιβάλλον του Space Quest 4. Το πρώτο table δείχνει ένα Xenon background από το Vohaul's Revenge II, με φράσεις όπως "Rope Me", "Energize!" και "Shoot the Sewer"! Το δεύτερο είναι ένα Galaxy Galleria table.

11. Leisure Suit Larry I VGA (Ρωσική έκδοση): Οχι, δεν έχω τρελαθεί, ακόμη τουλάχιστον, αλλά μια και έχει καταγραφεί, το αναφέρω. Είναι προφανές ότι δεν είχα, αλλά ούτε και έχω, καμία δυνατότητα για να ελέγξω την ορθότητά του.

Η ρωσική, λοιπόν, μετάφραση του Larry I έγινε από τους ίδιους ανθρώπους που έκαναν τη μεταφορά των SQ4 και SQ5 στα ρωσικά. Στο bathroom ένα graffiti στον τοίχο γράφει: "Dr Vohaul is a bastard! R. Wilco"!

12. Leisure Suit Larry 2: Οταν βρίσκεσαι στο Los Angeles στην αρχή του παιχνιδιού (νότια από το expensive dress shoppe), μία από τις εικόνες αναπαριστά μία σειρά από office blocks που "λάμπουν" και μερικούς φράχτες μπροστά τους. Αν εκεί τυπώσεις "LOOK", θα πάρεις την απάντηση: "... αυτό το μέρος φαίνεται να ανήκει στο Space Quest IV, The Coarsegold Encounter".

13. Conquests of the Longbow: Ναι, υπάρχει αναφορά και στο εξαιρετικό αυτό παιχνίδι. Αν πας στο control panel του και κάνεις κλικ

στο "Sierra-button", θα δεις τα credits του παιχνιδιού. Σε αυτά αναφέρεται ότι κανένας "guy from Andromeda" δεν πήρε μέρος στη δημιουργία του παιχνιδιού.

14. Quest for Glory 2 - Trial By Fire: Τελευταίο, αλλά καλό. Στο Keapon Laffin's magic shop υπάρχει μία συλλογή από Orats-on-a-Stick σε έναν από τους τοίχους. Οταν κάνεις LOOK σε αυτά, παίρνεις το μήνυμα: "You 'll have to agree these are quite clearly 'Orats-on-a-Stick'. Quite useful. Somewhere."

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Επειδή στο προηγούμενο άρθρο μου έκανα δύο μικρολαθάκια σχετικά με τις ημερομηνίες που κυκλοφόρησαν τα παιχνίδια της σειράς, δημοσιεύω τις σωστές ημερομηνίες:

1. Space Quest I: The Sarien Encounter (1986) - (Η έκδοση του παιχνιδιού που υπάρχει στη συλλογή της Sierra είναι του 1987).

2. Space Quest II: Vohaul's Revenge (1987) και όχι το 1988 που έγραψα.

3. Space Quest III: The Pirates of Pestulon (1989).

4. Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers 1990/91 και όχι το 1991-2 που έγραψα.

5. Space Quest V: The Next Mutation (1993).

6. Space Quest VI: The Spinal Frontier (1995).

7. Space Quest I: The Sarien Encounter VGA (1990), δεν έγραφα ημερομηνία.

Τα τέσσερα πρώτα της σειράς είχαν κυκλοφορήσει και στην Amiga, ενώ έχουν ξαναβγεί από την KIXX για τον ίδιο υπολογιστή.

Τα Space Quests 1, 2 και 3 είχαν κυκλοφορήσει και στον Atari ST, ενώ έχουν ξαναβγεί από την KIXX για τον ίδιο υπολογιστή.

Ενα "equivalent" του SQ1VGA κυκλοφόρησε επίσης για τον Apple Macintosh, χρησιμοποιώντας την ίδια τεχνική με την έκδοση του SQ4 για τους Apple υπολογιστές.

Η τελευταία συλλογή των Space Quest Collection περιλαμβάνει όλα τα Space Quests που έχουν κυκλοφορήσει καθώς και ένα promo-video του Space Quest 7.

Τον Νοέμβριο του '91 η Sierra κυκλοφόρησε το Ms. AstroChicken, ένα arcade sequence του SQ4 ως ξεχωριστή έκδοση, το οποίο αποτελεί ένα από τα καμάρια της συλλογής μου. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.wiw.org/~jess/downloads.html.

Το 1993 κυκλοφόρησαν τα Monolith Burger sequence από το SQ4 και το Skimmer sequence από το SQ1.

Τέλος, πληροφορίες λένε ότι η μουσική των Space Quests έχει κυκλοφορήσει σε ένα μουσικό CD με τον τίτλο "Sierra Soundtrack Collection".

ΤΑ EASTER EGGS

Θεωρώ ότι πρέπει να είναι σαφές πως αναφέρονται μόνο τα παιχνίδια στα οποία έχουν καταγραφεί κάποια easter eggs.





SPACE QUEST I

1. Πηγαίνοντας στην αριστερή πλευρά του Droids-B-Us, προχώρησε όσο πιο βόρεια μπορείς και πήγαινε από πίσω του. Τύπωσε "TAKE LEAK" και θα πάρεις 3 "ειδικά" μηνύματα.

2. Στις πρώτες εκδόσεις του παιχνιδιού όταν τύπωνες "KEN" στην πρώτη οθόνη πάνω στο Arcada, εμφανιζόταν ο Ken Williams και έκανε παράπονα ότι το παιχνίδι είχε καθυστερήσει στην παραγωγή του! Κάνοντάς το δεύτερη φορά, έπαιρνες το μήνυμα "Dave? Dave's not here". Πρόσεξε όμως: Αυτό το easter egg δεν λειτουργεί στην έκδοση 2.2 που υπάρχει στη Space Quest Collection CD.

3. Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, αν τυπώσεις τα "SCOTT" ή "SCOTT MURPHY", θα πάρεις ένα μήνυμα από το Scott Murphy, που θα σου ζητά να επικοινωνήσεις με τη Sierra και να του πεις αν διασκεδάζεις με το παιχνίδι ή όχι. Πρόσεξε όμως. Αυτό το easter egg δεν λειτουργεί στην παλιά έκδοση 1.0X, αλλά λειτουργεί στην έκδοση 2.2 που υπάρχει στη Space Quest Collection CD!

SPACE QUEST 2

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τύπωσε το "CHEAT" και πάτησε το πλήκτρο Enter/Return. Θα εμφανιστεί μία εναλλακτική "THE END" οθόνη και θα πάρεις 255 πόντους στους 250!

SPACE QUEST 4

1. Το παιχνίδι περιέχει έναν μυστικό "time code", ο οποίος σε πηγαίνει στην επιφάνεια του πλανήτη Ortega στο Space Quest 3! Αφού πρώτα κάνεις SAVE, δοκίμασε το εξής: Τύπωσε όλη την πάνω σειρά από αριστερά προς τα δεξιά και στη μεσαία σειρά τύπωσε το πιο αριστερό "key". Βγαίνοντας από το pod, θα πάρεις ένα πολύ αστείο μήνυμα.

2. Στον σκληρό δίσκο του Super Computer περιέχονται τα King's Quest XLIII και Leisure Suit Larry IV. Το ολογράφημα του επιστήμονα μιλά για έναν ιό που "βγαίνει" από τα LSL παιχνίδια και ο Roger Jr το αποκαλεί "Vohaul Virus".

Για όσους δεν ξέρουν, ο Al Lowe έχει γράψει πραγματικά το LSL4 παιχνίδι, που δεν κυκλοφόρησε ποτέ γιατί το έκλεψαν ανδροειδή της Sequel Police, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία του time warp, και μετά "μολύνθηκε" από τον διαβολικό Sludge Vohaul.

SPACE QUEST 5

Πήγαινε στο pod bay και άνοιξε το locker στο πιο αριστερό άκρο της οθόνης. Θα δεις ένα AstroChicken να πετάγεται έξω!

SPACE QUEST 6

1. Στο cyberspace office, κάνοντας κλικ τον EYE-cursor στο background, παίρνεις το μήνυμα: "You saw it here first. A preview of the famed information superhighway. Wow!". Αν όμως κάνεις 6 ή 7 κλικ ακόμη, ο Gary θα πει: "Wow! This makes my nipples hard!"

2. Αν παίξεις το Stooge Fighter III στις ημερομηνίες γενεθλίων των 3 προγραμματιστών, τότε τα ονόματα στα stooges θα αλλάξουν. Ο ακόλουθος συνδυασμός φαίνεται να δουλεύει κανονικά...

Michael Lytton April 11th
Steve Conrad January 3rd
Bill Shockley December 29th

3. Αν μπεις στο 8-Rear και η ημερομηνία του υπολογιστή σου είναι

στο Halloween (31 Οκτωβρίου) ή στην ημερομηνία γενεθλίων του Michael Lytton, το κεφάλι του Circuit Sydney θα αρχίσει να σε ακολουθεί με τα μάτια να λάμπουν!

4. Αν κάνεις κλικ στη video screen του 8-Rear περίπου 7 φορές έχοντας πατημένο το πλήκτρο CTRL, τα "Renegade Credits" του προγραμματιστή θα εμφανιστούν. Στο τέλος τους θα ακούσεις τον Roger να λέει "I'm Roger Wilco and I 'll kick your ass! I know where you live"

5. Στο cyberspace file δωμάτιο υπάρχει ένα μυστικό συρτάρι κάτω από το "S". Δεν χρειάζεται να κάνεις τίποτα σε αυτό για να τελειώσεις το παιχνίδι, αλλά κοιτώντας προσεκτικά το περίγραμμα των συρταριών θα το εντοπίσεις. Ανάμεσα στα αρχεία θα δεις και τα: "Space Quest 7" και "Space Quest Team".

ΧΙΟΥΜΟΡΙΣΤΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟ SPACE QUEST 6

Το Space Quest 6 είναι ένα μνημείο αναφορών σε διάφορες ταινίες, συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας κ.λπ. Χαρακτηριστικά αναφέρω τα εξής:

1. Ανάμεσα στους τίτλους των ταινιών στο Polysorbate Theater υπάρχει το εξής: "MICHELE ALESHIRE, WILL YOU MARRY ME?". Η Michele Aleshire ήταν η αρραβωνιαστικιά του Bill Shockley. Το ζευγάρι τελικά παντρεύτηκε!

2. Μια και αναφερόμαστε στις ταινίες που παίζονται στο Polysorbate LX Cinema, πρόσεξε καλά τους ακόλουθους τίτλους, αλλά και το σε ποιες πραγματικές ταινίες αναφέρονται. Πρόσεξε ειδικά την τελευταία αναφορά στη σειρά, μια και μας αφορά άμεσα:



- Aliens's (από το "Aliens" με τη Sigourney Weaver)
- Bucket Dreams (από το "Hoop Dreams")
- Fist Full of Buckazoids (από το γουέστερν "Fistfull of Dollars" με τον Clint Eastwood)
- For a Few Buckazoids More (από το "For a Few Dollars More" επίσης με τον Clint Eastwood)
- Future Schlock (από το sci-fi θρίλερ "Future Shock")
- Hudson Hawk Goes to Washington (από το "Hudson Hawk" με τον Bruce Willis)
- Johnny Pneumatic (από το "Johnny Mnemonic" του William Gibson με τον Keanu Reeves)
- Josh Mandela: The Legend Continues (ο Josh Mandel είναι ο δημιουργός του SQ6, ενώ το "Mandela" αναφέρεται στον Nelson Mandela)
- The Last of the Andromedans (από το "The Last of the Mohicans")
- The Last Stoogefighter (από το "The Last Starfighter")
- Little Debbie Does Delta Burksilon (από το αμερικανικό πορνό "Debbie Does Dallas")
- Mary Ann vs Ginger (από το "Gilligan's Island")
- The Organ (από το "The Piano")
- Outpost: The Movie (αναφορά στο sci-fi strategy game, Outpost)
- Raiders of the Lost Semicircle (από το "Raiders of the Lost Ark", την πρώτη ταινία του Indiana Jones)
- Razing Arizona (από το "Raising Arizona" με το Nicholas Cage)
- So I Married an Endodroid (από το horror "So I Married an Axe-Murderer")
- Space Quest 1: The Sarien Encounter
- Space Quest 2: Vohaul's Revenge
- Space Quest 3: The Pirates of Pestulon
- Space Quest 4: Roger Wilco and the Time Rippers
- Space Quest 5: The Next Mutation
- Space Quest 6: Roger Wilco and the Colon of Doom
- Space Quest 7: The Musical
- Star Trek XVIII: The Search for Kahn's Implanted Pecs (από τα "Star Trek 2: Kahn's Revenge" και "Star Trek 3: The Search for Spock")
- Superman vs Batman
- Tango & Cash XXVII: The Sequel (από το "Tango and Cash" με το Stallone)
- Think Tank Girl (από την "Tank Girl", μία ταινία βασισμένη σε κόμιξ)
- Triple X-Files (από την αγαπημένη μου τηλεοπτική σειρά "X-Files")
- True Flies (από το "True Lies" με τον Arnold Schwarzenegger)
- Zorbot the Greek (από το "Zorba the Greek" με τον Anthony Quinn που πέθανε πρόσφατα)

3. Σχεδόν όλα τα ποτά στο Polysorbate LX είναι "παρατσούκλια" γνωστών συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας.

- Raymond E. Feisterbray από τον Raymond E. Feist
- Samuel Douglas Adams από τον Douglas Adams και την μπίρα Sam Adams
- Alan Dean Foster's Draft Ale από τον Alan Dean Foster
- Wicked ale from Ray's Bradbrewery από τον Ray Bradbury
- Silverberg Bullet από τον Robert Silverberg
- Ursula K. LeGuinness Stout από την Ursula K. LeGuin και την μπίρα Guinness
- Harlon Aleison από τον Harlan Ellison
- Beers Anthony από τον Piers Anthony
- "a wild-roddenberry flavored stuff" από τον Gene Roddenberry
- Heinleinekin από τον Robert Heinlein και την μπίρα Heineken
- Sappournelle από τον Jerry Pournelle και το λευκό κρασί Sauvignon
- Marion Zima Bradley από τον Bradley Denton
- Asimov Cocktail από τον Isaac Asimov
- William Gibson από τον William Gibson

Υπάρχουν, όμως, και ποτά στον Polysorbate LX που αναφέρονται σε ταινίες, όπως τα:

- Jurassic Dark από την ταινία "Jurassic Park" του Spielberg
- Babylon 45 από την τηλεοπτική σειρά "Babylon V"
- Star Beck από την τηλεοπτική σειρά αλλά και τις ταινίες "Star Trek". Το σλόγκαν αυτής της μπίρας είναι "it makes you go where no man has gone before"
- Major Kirin που μάλλον αναφέρεται στο Major Kira από το Star Trek DS9

Τέλος, υπάρχει και το:

- Red Dog που αναφέρεται στο "ενεργειακό" ποτό Red Bull

4. Για το φινάλε άφησα αυτό που προσωπικά θεωρώ το καλύτερο. Το σλόγκαν του παιχνιδιού γενικά είναι το εκπληκτικό "In Space No One Can Hear You Clean" που αποτελεί μία εκπληκτική χιουμοριστική μεταφορά του "In Space No One Can Hear You Scream" από την ταινία "Alien" του μεγάλου Ridley Scott. PC

ΜΙΑ ΦΙΛΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ

"Γιε μου, πλησίασέ με... Βγάλε μου τη μάσκα", είπε ο μαυροφορεμένος άντρας, ενώ το φωτόσπαθο έπεφτε από το χέρι του Γιάννη. Επιτέλους, είχε βρει τον προορισμό του. "Οι άλλοι σου έλεγαν ψέματα, εγώ είμαι ο πατέρας σου", είπε και πάλι ο γέροντας. Ο Καλοσκάμπης, με δάκρυα στα μάτια, έβγαζε τη μάσκα που προστάτευε τον κουρασμένο από τη σκοτεινή πλευρά της δύναμης γέροντα.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Οπως καταλάβατε από την εισαγωγή, ο φίλτατος κύριος Καλοσκάμπης μας άφησε. Από το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, το "Emulators' Corner" αναλαμβάνει ο κύριος Κουράφαλος Οδυσσέας, γνωστός και ως Darklord, ή Okult, ή Shadowmaster, μερικές φορές Ducklord ή ακόμη και Thirial Athathin. Μπορείτε να επικοινωνείτε μαζί μου στη διεύθυνση darklord@compupress.gr και εγώ θα φροντίσω όλα τα μηνύματά σας να διαβάζονται και από τον κύριο Κράτσα! Είδατε, πώς σας αγαπάω;

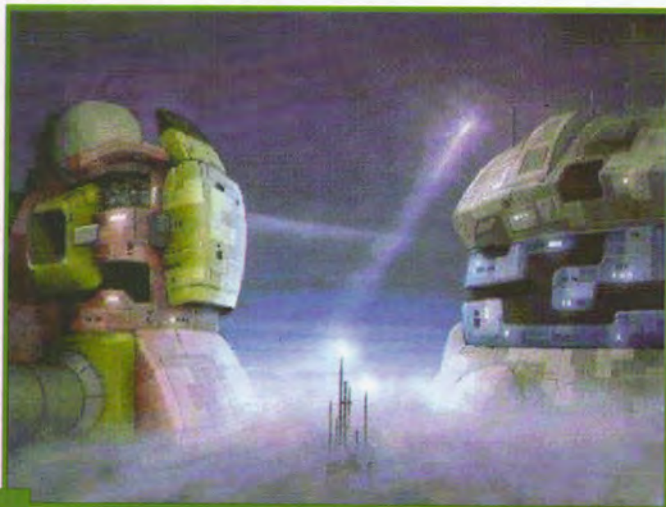
Amiga: Ο απόλυτος multimedia υπολογιστής

Θα παρατηρήσατε ήδη κάποια μικρή αλλαγή στη θεματολογία της στήλης. Οχι, δεν θα γράφουμε για πολυεργαλεία κουζίνας. Η στήλη εξακολουθεί να έχει ως βασικό θέμα της τους εξομοιωτές, αλλά η εξομοίωση αφορά πια σε παλαιότερα μηχανήματα για τα οποία πολλοί δεν έχουν ούτε ιδέα. Πάντα πίστευα πως θα πρέπει να υπάρχει μία παρουσίασή τους στο κατάλληλο σημείο του περιοδικού, δηλαδή σε αυτή τη στήλη. Περιμένω να ακούσω τα σχόλιά σας σχετικά με αυτή τη νέα λογική συγκριτικά με την παλαιότερη, ενώ είμαι πάντα ανοικτός στις όποιες παρατηρήσεις σας.

Ο πρώτος υπολογιστής που θα τιμηθεί από αυτές τις σελίδες δεν είναι άλλος από την πάλαι ποτέ ένδοξη Amiga. Ο συγκεκριμένος υπολογιστής δεν είναι επίσημα "νεκρός", αφού τόσο η εταιρεία που έχει τα δικαιώματα γι' αυτόν όσο και πολλοί επαγγελματίες συνεχίζουν να τον υποστηρίζουν και να ασχολούνται με αυτόν. Το κομμάτι της ιστορίας που ακολουθεί δεν περιλαμβάνει τις τελευταίες εξελίξεις, τις οποίες σκόπιμα αγνοώ. Βλέπετε, η Amiga δεν υφίσταται πια ως ο υπολογιστής που γνωρίζαμε και αγαπήσαμε. Η Amiga τώρα πια είναι μια "ιδέα" που αποτελεί την κινητήρια δύναμη για πολλές εταιρείες, οι οποίες όμως έχουν διαφορετική άποψη για το πώς θα έπρεπε να υλοποιηθεί αυτή η ιδέα στη σύγχρονη εποχή. Υπάρχουν αυτοί που πιστεύουν πως η Amiga πρέπει να συνεχίσει να εξαρτάται από custom chips, συγκεκριμένα τσιπάκια δηλαδή που εκτελούν εξειδικευμένες λειτουργίες. Παράλληλα, κάποιοι πιστεύουν πως η Amiga πρέπει να ακολουθήσει τη λογική του PC αλλά με διαφορετικό hardware (επεξεργαστή PowerPC, γνωστό από τους Macintosh), ενώ άλλοι πρεσβεύουν πως η Amiga δεν είναι hardware αλλά... software (!) και άρα μπορεί να "τρέξει" σε ένα μοντέρνο PC!

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η AMIGA

Εστω, λοιπόν, ότι σας κίνησα το ενδιαφέρον με την ιστορία της Amiga. Γιατί, όμως, όπως ίσως σωστά αναρωτιέστε, δημιούργησε τέτοιον πανικό ένας απλός υπολογιστής; Προσωπικά, ως κάτοχος και φανατικός χρήστης της Amiga, θα σας έλεγα πως πάνω από όλα ήταν η αίσθηση πως έχεις έναν παντοδύναμο υπολογιστή στα χέρια σου. Ας δούμε την A1200, την πιο επιτυχημένη - κατά την άποψή μου - και ολοκληρωμένη λύση που κυκλοφόρησε. Αυτή διέθετε εξαρχής 2MB μνήμης "μόνο", η οποία μοιραζόταν ανάμεσα στο chip γραφικών και τον επεξεργαστή. Ξεχάστε αυτά που γνωρίζετε σχετικά με "μνήμη κάρτας γραφικών" και κάρτας ήχου. Αυτά ήταν 2MB για όλες τις δουλειές. Με αυτά τα δύο απλά μικρά "μεγκαμπαϊτάκια" η



Η σειρά Alien Breed της Team 17 είναι ένα από τα χαρακτηριστικά παιχνίδια για τον αγαπημένο αυτό υπολογιστή.



Τα γραφικά του Beast 2 δεν ήταν τόσο εντυπωσιακά, αλλά το gameplay ήταν σαφώς βελτιωμένο.



Στην εικόνα είναι το Heretic2, που μαζί με το Quake, το Hexen και αρκετά άλλα γνωρίζουν επιτυχία στις Amiga με κάρτες όπως οι Voodoo και οι ATI!

Amiga μάς έδωσε παιχνίδια που σημάδεψαν την ιστορία με τρομερά γραφικά και μουσική. Παράλληλα, το σήμα εικόνας που παρήγαγε η Amiga ήταν πλήρως συμβατό με το PAL και το NTSC ανάλογα με τη χώρα κυκλοφορίας του μηχανήματος, γεγονός που σημαίνει πως η Amiga συνδεόταν με περίσσια άνεση σε μια τηλεόραση (στο PC απαιτείται κάρτα με video-out). Ταυτόχρονα, αυτή η δυνατότητα της χάριζε και ένα σημαντικό προβάδισμα στη δημιουργία γραφικών για την τηλεόραση. Η γνωστή εταιρεία Newtek κατάφερε να αναδείξει την Amiga σε έναν μικρό ήρωα, αφού κατάφερε να... κοντράρει άμεσα υπολογιστές της κλάσεως των Silicon Graphics με το πασίγνωστο Lightwave.

Δυστυχώς, η Amiga αντιμετωπίστηκε μόνο από μερικούς επαγγελματίες ως ένας πραγματικά επαγγελματικός υπολογιστής. Γνωρίζατε πως τα εφέ στους δύο πρώτους κύκλους του Babylon5 είχαν γίνει με Amiga; Σύντομα, όμως, η Amiga "πέθανε" εξαιτίας της επιμονής της Commodore να την πουλήσει πιο πολύ ως παιχνιδομηχανή και λιγότερο ως έναν πλήρη, άξιο υπολογιστή.

ΔΕΙΤΕ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ

Δεν νοείται άνθρωπος στη Γη, χρήστης υπολογιστή και κυρίως gamer που να μην έχει παίξει έστω μία φορά το μοναδικό ποδοσφαιράκι - φλίπερ του πλανήτη, το περίφημο Kick-Off 2. Ο κύριος Καφούρος μπορεί να σας διαβεβαιώσει για τον εθισμό που προκαλεί, ενώ και ο ίδιος ο κ. Κράτσας φημολογείται ότι παίζει στα κρυφά ενάντια στον Πατρίκο, όταν φεύγουμε από τα γραφεία. Ας σας πω, όμως, μερικούς τίτλους χωρίς πολλά σχόλια - δεν μας το επιτρέπει και ο χώρος, άλλωστε - ώστε να καταλάβετε... τι εστί Amiga.

- **ARCADE:** Shadow of the Beast, Benefactor, Superfrog, Rick Dangerous, Base Jumpers
- **SHOOT'EM UP:** Alien Breed, Project-X, Z-Out
- **RACING:** XTR, Skidmarks, Lotus Trilogy, Jaguar XJ-220
- **STRATEGY:** Utopia, Mega-Lo-Mania, Populous, Powermonger, Syndicate
- **ADVENTURE:** Monkey Island, Cruise for a Corpse, Simon the Sorcerer
- **BEAT'EM'UP:** Capital Punishment, Full Contact, International Karate Plus

ΟΛΙΓΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Η Commodore ήταν μία από τις πιο επιτυχημένες εταιρείες όλων των εποχών. Δημιουργός δεκάδων calculators, μπήκε στο παιχνίδι των υπολογιστών με άγνωστα μοντέλα και καθιερώθηκε με τον Commodore 64. Ενα από τα πιο καλοπουλημένα μηχανήματα όλων των εποχών (ξεπέρασε σε πωλήσεις τον πληθυσμό της Ελλάδας!), ο Commodore 64/128 αντικαταστάθηκε από την Amiga 1000. Δημιούργημα της εταιρείας Hi-Toro, η Lorraine - όπως ήταν το αρχικό όνομα της Amiga - γεννήθηκε στο μυαλό των δημιουργών της την εποχή που βασίλευαν οι 8 bit υπολογιστές. Επειτα από πολλές αλλαγές σε ονόματα, δικαιώματα και ιδέες, η Lorraine μετονομάστηκε σε Amiga και η εταιρεία Hi-Toro σε Amiga Technologies. Το πρώτο μο-

Τελευταία νέα

- Πρόσφατα κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του γνωστού εξομοιωτή Project64 που μεταφέρει πλήρως τα αγαπημένα παιχνίδια της "υπερκονσόλας" της Nintendo στο PC μας. Τον εξομοιωτή μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site του, www.pj64.net. Προτού κατεβάσετε την τελευταία έκδοση, ρίξτε μια ματιά στο documentation που υπάρχει στο site, αφού ο παράγοντας "συμβατότητα" για άλλη μία φορά έχει αλλάξει.

- Το πιο σημαντικό νέο του μήνα που πέρασε: Ο γνωστός και... μη αμελητέος Dave της φήμης του Kaillera και του Final Burn "απελευθέρωσε" τον κώδικα του τελευταίου! Τώρα οποιοσδήποτε ασχολείται με προγραμματισμό μπορεί να δει "εκ των έσω" πώς ακριβώς δούλευε ο Final Burn, ενώ είναι απλώς θέμα χρόνου η μεταφορά του γνωστού εξομοιωτή και σε άλλα formats. Ας μην ξεχνάμε πως η νέα μανία με το CPS2 ξεκίνησε από αυτόν τον εξομοιωτή.

- Νέα έκδοση του γνωστού PCSX κυκλοφόρησε πρόσφατα. Για τους μη μυημένους στο χώρο, ο PCSX είναι ένας εναλλακτικός εξομοιωτής του PlayStation, ο οποίος όμως υστερεί σε σχέση με το ePSXe, τον Bleem και το VGS της Connectix. Το θετικό στοιχείο του είναι πως λόγω διαφορετικού κώδικα υπάρχει πιθανότητα να μπορεί να τρέξει κάποια παιχνίδια που οι άλλοι δεν μπορούν. Αν, λοιπόν, έχετε ένα παιχνίδι που αρνείται να τρέξει με έναν από τους άλλους εξομοιωτές, γιατί να μη δοκιμάσετε και αυτόν; Μπορείτε να τον βρείτε στο www.pcsx.net.

- Καλά ο Dave, αλλά και η Microsoft; Η γνωστή σε όλους μας εταιρεία πρόσφατα "άφησε ελεύθερο" τον κώδικα των Windows CE. Η κίνηση αυτή συμπίπτει με τις αυξημένες εμφανίσεις εξομοιωτών για τα Pocket PCs, γεγονός που προβλέπεται να βοηθήσει τα μικρά φορητά PCs να πάρουν τη σκυτάλη από το Gameboy. Ήδη υπάρχουν εξομοιωτές για Genesis, NES, Super NES, Gameboy και πρόσφατα εμφανίστηκε εξομοιωτής για LYNX.

Emulators' corner



Το Shadow of the Beast ήταν το πρώτο παιχνίδι που αξιοποιούσε πλήρως τις δυνατότητες της Amiga.



Η συνέχεια του Beast δεν γνώρισε την ίδια επιτυχία, κυρίως γιατί δεν παρουσίασε νέα τεχνολογικά επιτεύγματα.

ντέλο της Amiga παρουσιάστηκε στις 4 Ιανουαρίου του 1984 στο CES Show του Chicago. Φυσικά, μη φαντάζεστε έναν υπολογιστή αλλά... 4 κάρτες κολλημένες μεταξύ τους που συγκρατούνταν από καλώδια για να μην ξεκολλήσουν! Οι λίγοι άνθρωποι που είδαν το πρωτότυπο εντυπωσιάστηκαν από τις δυνατότητές του, ενώ ο - νεαρός τότε - Dale Luck μαζί με τον RJ Mical (καμία σχέση με DJ) έγραψαν το περίφημο Boing Demo. Αυτό παρουσίαζε μία μπάλα τυλιγμένη με λευκά και κόκκινα τετράγωνα να αναπηδά σε μια επιφάνεια. Σας θυμίζει τίποτα; Ακριβώς... Το λογότυπο που από εκεί και μετά ακολουθούσε σαν ευχή και κατάρα την Amiga.

Σύντομα η Amiga Technologies ξέμεινε από χρήματα και άρχισε να ψάχνει για επενδυτές ή ακόμη και αγοραστές. Η "καταραμένη" από τους Amig-άδες Atari προσέφερε το γενναιόδωρο ποσό των 98 cents για κάθε μετοχή για να αγοράσει την τεχνολογία της Amiga. Με μια κίνηση... ελληνικού μεγαλείου, η Amiga Technologies πήρε τα χρήματα ($500.000 συνολικά) και τα χρησιμοποίησε για να διατηρηθεί εν ζωή, ενώ έψαχνε παράλληλα για άλλους αγοραστές. Σχεδόν από το πουθενά ξεπετάχτηκε η Commodore που αγόρασε τόσο την εταιρεία όσο και την τεχνολογία, δίνοντας αρκετά χρήματα στους δημιουργούς της Amiga, ώστε όχι μόνο να ξεπληρώσουν την Atari αλλά και για να αναπτύξουν περισσότερο την Amiga. Σύντομα, όμως, η Commodore αγανάκτησε εξαιτίας του ότι είχε ένα "άχρηστο" μηχάνημα στα χέρια της, αφού το λειτουργικό σύστημά του δεν ήταν έτοιμο, αντίθετα με το hardware. Για να καλύψει το κενό προσέλαβε ως εξωτερικό συνεργάτη την εταιρεία MetaComCo και φρόντισε ώστε μία έκδοση του λειτουργικού συστήματος TripOS να ενωθεί με τον ήδη υπάρχοντα κώδικα. Η Amiga, επιτέλους, είχε επίσημα γεννηθεί, αλλά απείχε αρκετά από τα πρωτότυπα σχέδια των δημιουργών της όσον αφορά στο λειτουργικό.

Σύντομα κυκλοφόρησε στα καταστήματα η Amiga 1000, η οποία όμως δεν κατάφερε να ξεπεράσει σε πωλήσεις τον υπολογιστή της Atari. Με την εμφάνιση της Amiga 500 και της Amiga 2000 ο κόσμος της Amiga γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία, ενώ όσο περίεργο και αν φαίνεται, το Amiga Batman Pack, ένα πακέτο με την Amiga και το παιχνίδι Batman της Ocean, έκανε το μηχάνημα να πουλάει σαν τρελό. Από τότε εμφανίστηκε ένα μανιακό κοινό που ακολουθούσε την Amiga σε κάθε κίνησή της. Η Commodore, δυστυχώς, έκανε αρκετές λανθασμένες κινήσεις. Η μοναδική σωστή κίνηση από τότε μέχρι σήμερα ήταν η δημιουργία της Amiga 1200, αφού ακόμη και η "επαγγελματική" Amiga 4000 απογοήτευσε τους επαγγελματίες στους οποίους στόχευε. Οταν, κάποια χρόνια μετά, η Amiga, όπως όλοι την ξέραμε, "πέθανε" και τη θέση της πήραν τα PCs, κάποιοι φανατικοί αρνήθηκαν να τα παρατήσουν. Η εξομοίωση αυτού του σπουδαίου υπολογιστή είχε ξεκινήσει.



Το Breathless ήταν ένα από τα πιο ανεπτυγμένα παιχνίδια για τις "απλές" Amiga 1200, χωρίς κάρτα επιτάχυνσης.

ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ AMIGA

Οι δύο πιο γνωστοί εξομοιωτές αυτού του υπολογιστή είναι οι Fellow και UAE, οι οποίοι τώρα πια κυκλοφορούν και σε έκδοση για Windows (WinFellow και WinUAE). Και οι δύο είναι αρκετά καλοί σε αυτό που κάνουν, ενώ ο καθένας ειδικεύεται σε έναν τομέα - με τον UAE να έχει σχεδόν μονίμως το... "πάνω χέρι" στη μεταξύ τους σύγκριση. Ο Fellow είναι ο πιο γρήγορος από τους δύο και ειδικεύεται στην αναπαραγωγή arcade παιχνιδιών και demos, αλλά δεν τα πηγαίνει και τόσο καλά στην εξομοίωση συστήματος. Ο UAE, από την άλλη, μπορεί πραγματικά να μετατρέψει το PC σας σε μια πλήρως λειτουργική Amiga, απαιτεί όμως πολλές ρυθμίσεις από την πλευρά του χρήστη ώστε να καταστεί λειτουργικός. Εδώ αξίζει να σημειωθεί πως με βάση τον WinUAE έχει αναπτυχθεί το γνωστό πακέτο AIAB (Amiga In A Box), το οποίο φροντίζει να ρυθμίσει τον εξομοιωτή έτσι ώστε με λίγα μόλις κλικ ο αρχάριος χρήστης να μπορεί να χρησιμοποιήσει το σύστημα της Amiga, να δει κάποια demos ή να παίξει τα αγαπημένα του παιχνίδια.



"...my first KISS
was with Ricky Martin"

[Στην πρώτη μετάδοση του "She bangs"]

Kiss 90.9 fm

the kiss you can't miss...

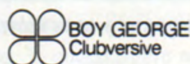
Πεντέλης 124 151 26 Μαρούσι Αθήνα Τηλ. 01-8030909 Fax 01-6122906 kissfm@otenet.gr www.kiss.gr

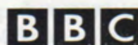
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΕ:













ASHLEY & HOLMES ATHENS

ΤΑ ΚΟΡΥΦΑΙΑ STRATEGIES

Τεχνικές στρατηγικής από τα παλιά

Mazs...sz...Μη φοβάσαι... Είμαστε από την εκκλησία της νέας εποχής. Ελα, μη φοβάσαι... Ελα και εσύ μαζί μας... Ανοιξε τα μάτια σου στην πραγματικότητα που σε περιβάλλει...

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Ανοίγεις τα μάτια σου και βλέπεις τα πάντα διαφορετικά από ό,τι τα έβλεπες μόλις δευτερόλεπτα πριν, μέχρι που τα βλέφαρά σου έκλεισαν. Μια φωνή στο κεφάλι σου σε προσκαλεί να ακολουθήσεις αυτούς που ζητούν να εξαφανιστεί ο έλεγχος και η καταπίεση από τη Γη, τον κόσμο, εσένα, το μυαλό σου. Τα πάντα αρχίζουν να ξεκαθαρίζουν - ή μήπως να θολώνουν - μπροστά σου. Η αλήθεια - ή ένα νέο ψέμα - είναι ξεκάθαρη πια. Ζούσες σε μια ψευδαίσθηση... ή μήπως τώρα μπαίνεις σε αυτήν;

Μία από τις πιο ανατρεπτικές εισαγωγές παιχνιδιών μέχρι σήμερα είναι αυτή του Syndicate Wars. Το παιχνίδι ξεκινάει με ένα ταξίδι μέσα από τα ψυχρά κυκλώματα πυριτίου που λάμπουν καθώς ο ηλεκτρισμός περνάει από αυτά, αλλάζοντας τον προγραμματισμό του chip που είναι εμφυτευμένο στο λαιμό του πρωταγωνιστή. Μία φωνή ακούγεται, η φωνή των hackers που "έσπασαν" τους κωδικούς του εικονικού περιβάλλοντος στο οποίο κινείται ο χαρακτήρας της εισαγωγής για να του δείξουν την πραγματικότητα. Δεν είναι όλα ωραία και ρόδινα, δεν υπάρχουν παπαρούνες, λουλουδάκια, πουλάκια στον καταγάλανο ουρανό και παιδάκια που παίζουν ευτυχισμένα στους δρόμους. Υπάρχει τοξική βροχή, αστυνομικοί με ημιαυτόματα που "κουμαντάρουν" τους περαστικούς. Υπάρχει ένας μαύρος ουρανός που καλύπτει τη μέχρι πριν από λίγο πανέμορφη πόλη, η οποία στην πραγματικότητα αποτελείται από μίζερα κτήρια, graffiti και σκουπίδια. Το βασικό ερώτημα είναι ένα: Σου έδειξαν την αλήθεια ή "έχωσαν" αυτές τις εικόνες στο μυαλό σου για να σε πείσουν;

SYNDICATE WARS

Πριν από λίγα χρόνια κυκλοφόρησε στην αγορά το Syndicate Wars, από το οποίο είναι η εισαγωγή του "Abandoware" αυτού του μήνα. Το παιχνίδι γνώρισε επιτυχία, όχι όμως αυτή που αναμενόταν. Ο χρήστης καλείται να πάρει υπό τον έλεγχό του τέσσερις "κομάντος" της Eurocorp Corporation (Syndicate) ή της Church of the New Epoch (Rebels) και να σπείρει το χάος στους αντιπάλους του. Το παιχνίδι αξιοποιεί πλήρως τρισδιάστατα γραφικά και ένα πανέξυπνο σύστημα χειρισμού που δεν απαιτεί τη χρήση πλήκτρων παρά μόνο για συγκεκριμένες λειτουργίες. Ο χρήστης μετακινεί τους κομάντος του μέσα σε μια "ζωντανή" πόλη, με κινούμενες γιγαντοαφίσες, περαστικούς και... κυκλοφοριακό. Τα πάντα είναι σκοτεινά (τελικά, οι παπαρούνες και τα λουλουδάκια ήταν όντως ένα ψέμα!) και οι "πίστες" φωτίζονται από τα διάσπαρτα φώτα που βρίσκονται σε κολόνες ή μέσα σε κτήρια. That is, μέχρι να τα πυροβολήσετε! Ω, ναι, στο Syndicate Wars μπορείτε, αν δεν σας αρέσουν τα φωτεινά σημεία, να τα εξαφανίσετε, πυροβολώντας τα κοντινά φώτα, γεγονός που σας χαρίζει και περισσότερη κάλυψη. Ενδιάμεσα στις πίστες ο χρήστης επιλέγει αν θέλει να ερευνήσει ή να αγοράσει νέα εξαρτήματα και όπλα με τα οποία θα εξοπλίσει τους κομάντος του, οι οποίοι όσο απαγάγουμε κόσμο από την πόλη αυξάνονται σε αριθμό (!). Το παιχνίδι δίνει μια μοναδική αίσθηση ελευθερίας και διακατέχεται από εκπληκτική ατμόσφαιρα, σε βαθμό να συγκρίνεται άνετα σε κάποιους τομείς με ταινίες όπως το "Blade Runner". Μειονέκτημα; Αυτή η αίσθηση σύντομα εξαφανίζεται... Μπορεί το Syndicate Wars να έχει τρισδιάστατα γραφικά - αντίθετα με τον προκάτοχό του - δυστυχώς, όμως, η ελευθερία του είναι εικονική, αφού και πάλι ο χρήστης πρέπει να κάνει συγκεκριμένες κινήσεις για να ολοκληρώσει μια πίστα. Αυτό, βέβαια, δεν είναι τόσο αρνητικό, ισχύει άλλωστε σε όλα τα παιχνίδια. Αναμφίβολα, το Syndicate Wars αποτελεί ένα μικρό διαμάντι. Δυστυχώς, δύσκολα θα το βρείτε σε "κατεβάσιμη" (χεχε, ωραία λέξη!) έκδοση, αλλά σίγουρα θα το συναντήσετε σε κάποια καταστήματα της Στουρνάρη με τιμή αρκετά κατώτερη των 10.000 δρχ.



Το X-Com είναι ένα από τα σημαντικότερα strategy games που οι νεότεροι παίκτες δεν γνωρίζουν, αλλά θα πρέπει να μάθουν!





Τα γραφικά του Syndicate Wars δεν συγκρίνονται από τεχνολογικής απόψεως με αυτά του πρώτου Syndicate, αφού είναι πλήρως τρισδιάστατα. Δυστυχώς, όμως, δεν "θύμιζαν Syndicate"...

SYNDICATE

Ο πρόγονος του Syndicate είναι το παιχνίδι που μου "έφαγε" ένα από τα 25 καλοκαίρια της ζωής μου. Ενα από τα σημαντικότερα παιχνίδια της κατηγορίας Action Combat, το Syndicate πούλησε σαν... τρελό, γεγονός λογικότατο, αφού δεν του λείπει τίποτα. Το σενάριο είναι απλό: Βρισκόμαστε στο όχι πολύ μακρινό μέλλον. Οι κυβερνήσεις έχουν πια τόσο λίγη εξουσία, ώστε είναι σαν να μην υπάρχουν, και τον κόσμο εξουσιάζουν διάφορα συνδικάτα, πολυεθνικές εταιρείες με χρήματα και δύναμη που τους δίνουν άλλοθι στο να κάνουν ό,τι θέλουν. Είσαι ο νέος υπεύθυνος του υποτμήματος ενός από τα βασικότερα Συνδικάτα και θα πρέπει να φροντίσεις να εξαλειφθούν οι αντίπαλοί σου. Η "οικογένεια" του Συνδικάτου σού παρέχει την απαιτούμενη τεχνολογία για να αρχίσεις την αποστολή σου. Από εκεί και πέρα είσαι μόνος. Θα πρέπει να ερευνήσεις νέες τεχνολογίες, να αναπτύξεις νέα όπλα και να απαγάγεις ανθρώπους, οι οποίοι στα βιοεργαστήριά σου θα μετατραπούν στους νέους ακόλουθούς σου. Μπορείς να σκοτώσεις, να απαγάγεις, να κλέψεις, αλλά δεν μπορείς να αποτύχεις. Το Συνδικάτο δεν θα το ανεχτεί.

Οπως καταλάβατε, το Syndicate είναι ένα από τα πιο σκοτεινά παιχνίδια που υπάρχουν. Η μεγαλοφυΐα του Peter Molyneux - που φέτος μας έδωσε το εκπληκτικό Black & White - σε όλο το μεγαλείο της διαφαίνεται σε κάθε σημείο του παιχνιδιού. Αν και δεν είναι τρισδιάστατο, τα γραφικά του είναι εξαιρετικά, αντιπροσωπεύοντας πλήρως την εποχή που απεικονίζουν και βοηθώντας στον εθισμό του χρήστη. Ο έλεγχος των cyborgs είναι πρακτικά πανεύκολος, ενώ η δυνατότητα ελέγχου της λογικής τους μέσω της χρήσεως βιοχημικών παραγόντων είναι εκπληκτική - δεν έχει ξαναεμφανιστεί σε παιχνίδι! Με αυτά μπορείτε να μετατρέψετε τα cyborgs σας από ατρόμητους δολοφόνους σε δειλές κότες που θα το βάζουν στα πόδια, αν απλώς νομίσουν ότι είδαν μια εχθρική μύγα! Εντάξει, ίσως υπερβάλλω λίγο, όχι πολύ όμως! Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Είναι απίστευτο πώς τρεις παράγοντες μπορούν να αλλάξουν πλήρως τις αντιδράσεις ενός χαρακτήρα. Για να το παρατηρήσετε σε όλο το μεγαλείο του - γιατί είμαι σίγουρος πως θα δοκιμάσετε το Syndicate - δοκιμάστε να αλλάξετε τα χημικά μεταξύ δύο χαρακτήρων την ώρα της μάχης! Ο ένας θα επιτεθεί και θα... σφαγιάσει τους αντιπάλους ή θα θυσιαστεί στο βωμό της μάχης ενώ ο άλλος θα τρέξει να βρει κάλυψη! Μοναδικό, επίσης, στοιχείο του παιχνιδιού το "τρελό" όπλο Persuadertron (από το αγγλικό "persuade", "πείθω" δηλαδή). Με αυτό όποιος βρίσκεται κοντά στο χαρακτήρα που χρησιμοποιεί αυτό το όπλο έρχεται μαζί σας. Δηλαδή, μπορείτε να φορτώσετε τους 4 χαρακτήρες που ελέγχετε με όπλα και ένα persuadertron. Μόλις θα ξεκινήσετε μια πίστα, πείθετε 10 περαστικούς με αυτό και μετά τους μοιράζετε όπλα! Θα περιγράψω την κατάσταση με μια χαρακτηριστική λέξη της ελληνικής καθημερινότητας; Μπάχαλο! Φανταστείτε έναν στρατό να ακολουθεί τους τέσσερις κομάντος σας και να γαζώνει ό,τι αναπνέει και έχει την ατυχία να βρεθεί στο διάβα σας! Τι περιμένετε; Δοκιμάστε το Syndicate. Θα σας κάνει να αναθεωρήσετε την άποψη που είχατε για το "πόσο καλά" είναι τα μοντέρνα strategy games. Α, και δοκιμάστε το συνδυασμό "2 φλογοβόλα & 2 Uzi". Κάνει θαύματα!

X-COM: UFO DEFENSE/UFO: ENEMY UNKNOWN

Καλωσορίσατε. Ο Mulder και η Scully μπαίνουν προσωρινά στο ράφι. Εδώ δεν χρειάζεται συζήτηση ούτε κρύβεται κάποια συνωμοσία. Η αποίκηση του πλανήτη από ξένες μορφές ζωής έχει ήδη ξεκινήσει. Το συγκεκριμένο παιχνίδι κυκλοφόρησε με διαφορετικό όνομα ανά την υφήλιο. Το αμερικανικό όνομα καθιερώθηκε και χρησιμοποιείται και στις συνέχειες λόγω προβλημάτων που είχε η εταιρεία με το όνομα "UFO" στην Αμερική. Το X-Com είναι ένα από τα λίγα strategy games που σημάδεψαν το χώρο των strategy games και έδειξαν σε όλο τον κόσμο πώς πρέπει να είναι σχεδιασμένο ένα καλό παιχνίδι στρατηγικής. Τι στο καλό έχει και είναι τόσο καλό; Τα πάντα! Οικονομικό management, επιθετικά "ντου" σε στυλ Syndicate σε διάφορα σημεία με εξωγήινους, είναι turn based αλλά δεν είναι ποτέ βαρετό, έχει σενάριο, πολύ όμορφα γραφικά - στέκονται ακόμα και έπειτα από τόσα χρόνια ισάξια σε σχέση με τα τωρινά games της κατηγορίας - και, φυσικά, όπως σε κάθε θρίλερ που σέβεται τον εαυτό του, ατμοσφαιρική ηχητική υπόκρουση. Και όλα αυτά σε παιχνίδι που δουλεύει άνετα σε έναν 486!

Ο παίκτης θα πρέπει να φροντίσει για την ανάπτυξη των βάσεών του σε διάφορα σημεία του πλανήτη, ενώ θα εξοπλίζει τους κομάντος του. Ο καθένας από αυτούς έχει διαφορετικές δυνατότητες από τις οποίες εξαρτάται το πόσο αποτελεσματικά χειρίζεται ένα είδος οπλισμού. Οταν κάνουν την εμφάνισή τους οι εξωγήινοι, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει αν θα καταρρίψει το ούφο (χεχε... άκου "ούφο") ή αν θα το αφήσει να προσγειωθεί. Η διαφορά των δύο επιλογών είναι θέμα τόσο στρατηγικής όσο και αντοχής. Αν το ούφο δεν καταρριφθεί, τότε στην επίγεια επίθεση θα υπάρχουν περισσότερα άθικτα υλικά για έρευνα και λιγότεροι ζωντανοί εξωγήινοι και αντιστρόφως. Η έρευνα που ανέφερα είναι ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία του παιχνιδιού: Αντλώντας υλικά από διάφορα crash sites (σημεία όπου έχει πέσει κάποιος δίσκος), δίνεται η δυνατότητα μελέτης τους έτσι ώστε αργότερα ο παίκτης να μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την τεχνολογία για δικό του όφελος. Ναι, ναι... τους πολεμάμε με τα



Το original Syndicate ήταν ένα από τα λίγα παιχνίδια που κατάφεραν έως σήμερα να παρουσιάσουν πειστικά ένα τρελό, αποκαρδιωτικό μέλλον.

ίδια τους τα όπλα! Φυσικά, υπάρχει και η παραγωγή στη μέση, η οποία ευνοεί και το εμπόριο! Τα υλικά τα οποία έχουν ερευνηθεί μπορούν να τεθούν υπό παραγωγή, ώστε με τα παραχθέντα κομμάτια να εξοπλιστούν οι κομάντο μας ή να τα πουλήσουμε για να κερδίσουμε χρήματα (τα οποία θα ξοδέψουμε για να εξοπλίσουμε τους κομάντο μας).

Τέλος πάντων, για να μην πολυλογώ, το παιχνίδι καταφέρνει χάρη στη συνεχή δράση και το πολύ καλό σενάριό του να κρατάει τον παίκτη στην άκρη της καρέκλας του. Ευτυχώς που το X-Com είναι παιχνίδι και όχι ταινία. Έτσι, γλιτώνουμε τον πασατέμπο, το ποπ-κόρν και τα αναψυκτικά. Το μόνο που σας προτείνω είναι να το δοκιμάσετε για λίγο - προσπαθήστε να συνηθίσετε τα λίγο "παλιά" γραφικά - και σύντομα θα έχετε εθιστεί ανεπανόρθωτα. Υποσημείωση για τους άπιστους: Το X-Com είναι τόσο καλό που το έχουν ακολουθήσει 4 συνέχειες: Οι δύο ήταν "κανονικές" συνέχειες, strategy δηλαδή παιχνίδια που επέκτειναν περισσότερο την ιστορία, ενώ τα υπόλοιπα δύο είναι τα γνωστά X-Com: Interceptor (Wing Commander Clone) και X-Com: Enforcer (Rainbow Six/Delta Force ενάντια στην εξωγήινη απειλή!).

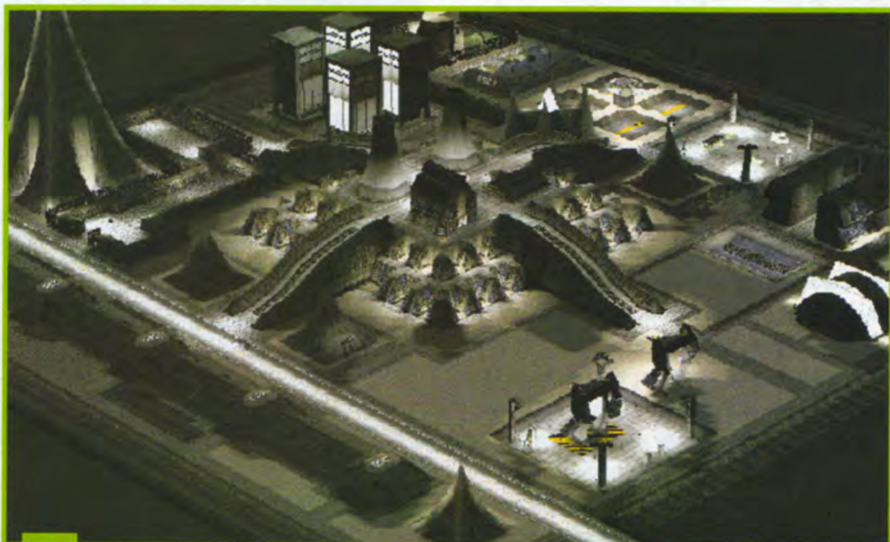
DUNE 2: BULDING OF A DYNASTY

Φυσικά, από τα strategies που παρουσιάζονται εδώ δεν θα μπορούσε να λείπει το Dune 2. Το πιο σημαντικό strategy της εποχής του, το Dune 2, δημιούργησε τη δική του "σχολή" παιχνιδιών τα οποία σήμερα είναι γνωστά ως RTS, Real Time Strategy games δηλαδή. Αντίθετα με ό,τι είχε εμφανιστεί έως τότε, στο Dune 2 ο χρήστης δεν χρειαζόταν να περιμένει να ολοκληρώσει τις κινήσεις του ο υπολογιστής για να ορίσει τις δικές του κινήσεις (Turn Based Strategy Games), αλλά χειριζόταν τις μονάδες του σε πραγματικό χρόνο. Μέχρι σήμερα το Dune 2 θεωρείται ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους του και παίζεται άνετα παρά την παλαιότητά του.

Κεντρικός πρωταγωνιστής του παιχνιδιού είναι ο ίδιος ο πλανήτης στον οποίο εξελίσσεται η δράση. Ο Arrakis, πλανήτης της άμμου και της ξηρασίας, είναι ο μοναδικός του Σύμπαντος στον οποίο μπορεί κάποιος να βρει το "μπαχαρικό" (Spice). Αυτή η ουσία αυξάνει την αντίληψη αυτού που τη λαμβάνει και του επιτρέπει να μετακινείται στο Σύμπαν χωρίς ο ίδιος να κινείται (φανταστείτε πως το Σύμπαν κινείται για να φέρει σε αυτόν το σημείο που επιθυμεί). Το Spice, λοιπόν, είναι η πιο πολύτιμη ουσία στο Σύμπαν, κι έτσι όποιος έχει τον έλεγχο του πλανήτη Arrakis έχει και τον έλεγχο του Σύμπαντος. Ο Dune (αμμόλοφος) - όπως είναι το "παρατσούκλι" του Arrakis - είναι ο στόχος του αυτοκράτορα του Σύμπαντος, αφού χάρη στο Spice θα μπορέσει να διαιωνίσει την εξουσία του. Μισθώνει, λοιπόν, τους Harkonnen για να "φάνε" τον πλανήτη από τους Atreides, οι οποίοι πρόσφατα βρέθηκαν στην επιφάνειά του, ενώ ανάμεσα σε αυτές τις δύο οικογένειες μπαίνουν οι Ordos... Οι Atreides - που ήταν η πρωταγωνιστική "οικογένεια" της ταινίας "Dune" - είναι οι "καλοί" της υπόθεσης. Μάχονται όπως θα περίμενε κανείς από τα "καλά παιδιά" και αποτελούν γενικά τον ουδέτερο παράγοντα του παιχνιδιού. Οι Ordos είναι οι "διπλωμάτες" της υπόθεσης, οι αναγκαίοι έμποροι και ψεύτες που δεν χαρακτηρίζονται τόσο από τη δύναμη των όπλων τους όσο από την ευελιξία τους στη μάχη και στη διπλωματία. Τέλος, οι Harkonnen αποτελούν την ενσάρκωση του ολικού χάους, της βίας και της δύναμης, την υλοποίηση της αντίληψης "βαράμε στο ψαχνό" και χαρακτηρίζονται από την τρομερή δύναμη των όπλων τους.

Το Dune 2 καταφέρνει να εθίσει ακόμη και το νέο χρήστη, ο οποίος ίσως αρχικά να απογοητευτεί από τα "γερασμένα" γραφικά του παιχνιδιού. Η Westwood αναγνώρισε, βέβαια, αυτό το πρόβλημα και έτσι μπορείτε να βρείτε το Dune 2000 που είναι απλώς το Dune 2 με γραφικά υψηλής ανάλυσης και ενδιάμεσα βιντεάκια, χωρίς να διαφέρει σχεδόν καθόλου από το κλασικό, το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε και δωρεάν. Ο Arrakis σας περιμένει.

PC


Η συνέχεια του παλαιότερου Syndicate κατάφερε να απογοητεύσει όλους τους οπαδούς που περίμεναν "ακόμη περισσότερα". Αυτό, όμως, δεν σημαίνει πως δεν είναι ένα καλό παιχνίδι.

HARRY POTTER

Τώρα και σε card game!

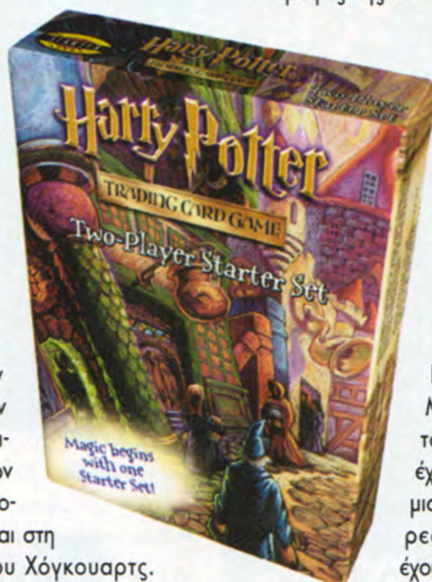
Ο Σεπτέμβριος ήρθε, τα σχολεία ανοίγουν και στη Σχολή του Χόγκουαρτς οι μαθητές, βαριεστημένοι, ετοιμάζονται να πάνε για μάθημα. Τι έχουν σήμερα; Χρήση μαγικών φίλτρων, γητεία και πώς να την πετύχετε, φροντίδα μαγικών πλασμάτων. Τι σχολή είπατε πως είναι; Μα... η Σχολή Μαγείας και Συναφών Τεχνών!

του Μίλτου Κύρκου

Από τα μέσα Αυγούστου κυκλοφόρησε στην Ελλάδα ταυτόχρονα με όλο τον κόσμο το νέο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες που αντλεί το θέμα του από τα βιβλία του Χάρι Πότερ! Ο ήρωας των καταπληκτικών βιβλίων της J. Rowlands, που έχουν πουλήσει εκατομμύρια αντίτυπα σε όλο τον κόσμο, πρωταγωνιστεί τώρα και σε παιχνίδι με κάρτες πριν από την πρεμιέρα της ταινίας στα τέλη Νοεμβρίου.

Το "Χάρι Πότερ" είναι η νέα τρέλα στα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες και απευθύνεται σε ένα κοινό πιο μεγάλο ηλικιακά από το Pokemon. Το παιχνίδι παρουσιάζει ενδιαφέρουσες στρατηγικές και βάθος και ήδη προκαλεί το ενδιαφέρον και των παλιών, έμπειρων στα καρτοπαίχνιδα παικτών.

Οι κάρτες του παιχνιδιού είναι μαγικά φίλτρα, πλάσματα, ξόρκια και μεταμορφώσεις. Οι παίκτες παίζουν το ρόλο του ίδιου του Χάρι, της Ερμιόνης, του Μαλφόι και άλλων χαρακτήρων των βιβλίων και προσπαθούν να επικρατήσουν των αντιπάλων τους στο πλαίσιο των μονομαχιών που διεξάγονται στη λέσχη Μονομαχιών του Χόγκουαρτς. Οπως βλέπετε, δεν μιλάμε για μάχες μέχρι θανάτου αλλά για σύγκρουση μυαλού, στρατηγικής και... τύχης!



Μία ενδιαφέρουσα διαφορά από άλλα παιχνίδια μαγείας που κυκλοφορούν είναι η εμφάνιση και η χρήση των "καρτών περιπέτειας" που αναφέρονται σε γεγονότα απευθείας βγαλμένα μέσα από τις σελίδες των βιβλίων και οδηγούν τους παίκτες σε αναπάντεχες στροφές της ιστορίας. Αυτές προσθέτουν βάθος στο παιχνίδι και το κάνουν ακόμη πιο ατμοσφαιρικό.

Οι κάρτες εμφανίζουν δίπλα στις καθημερινές σκηνές από τη Σχολή και τα βιβλία της ζωής του Χάρι και πολλές νέες εικόνες, μια και η εταιρεία Wizards of the Coast (εκτός του Pokemon κυκλοφορεί το Magic: The Gathering και το Dungeons & Dragons) έχει πάρει την άδεια να δημιουργήσει νέους χαρακτήρες και σκηνές που δεν έχουν ακόμη εμφανιστεί στην τετραλογία του Χάρι Πότερ, μαζί με όλα τα φίλτρα, τα πλάσματα, τα ξόρκια κ.λπ.

Ο μηχανισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός και κατανοητός, αφού οι παίκτες-μάγοι πρέπει να κατεβάζουν κάρτες μαθημάτων για να μπορέσουν αργότερα να τις χρησιμοποιήσουν προκειμένου να παίξουν κάρτες πλασμάτων, να λειτουργήσουν τα μαγικά φίλτρα τους και να εξαπολύσουν επιτυχημένα τα ξόρκια τους. Τα πλάσματα, με τη σειρά τους, κάνουν επιθέσεις στον αντίπαλο παίκτη, ο οποίος αντί



ΠΑΜΕ ΝΕΑ ΟΡΛΕΑΝΗ;

Στις 16 Οκτωβρίου διοργανώνεται στην Ελλάδα το τουρνουά πρόκρισης για το επαγγελματικό τουρνουά του Magic: The Gathering που θα διεξαχθεί στη Νέα Ορλεάνη. Για περισσότερες πληροφορίες, τηλεφωνήστε στο 6929165, την ανοικτή γραμμή της Κάισσα.

για πόντους ζωής, αντοχή ή κάτι αντίστοιχο χάνει κάρτες από τη Χάρι Πότερ τράπουλά του! Μια και οι δύο παίκτες ξεκινούν με τράπουλες σταθερού αριθμού, χάνει όποιος μείνει χωρίς να μπορεί να τραβήξει κάρτα.

Ο αριθμός των καρτών του σετ είναι από τους πιο μικρούς που έχουν κυκλοφορήσει, 116, και προσφέρουν στον καθένα τη δυνατότητα να τις μαζέψει χωρίς μεγάλο κόπο. Περιλαμβάνουν 10 ολογραφικές κάρτες, 10 μεταλλικές, 18 σπάνιες, 34 μεσαίες, 40 κοινές και 4 κάρτες μαθημάτων. Οπως πάντα, το παιχνίδι θα διατίθεται σε ένα starter pack των 82 καρτών για δύο παίκτες και σε φακελάκια των 11.

Demo Games του Χάρι Πότερ γίνονται σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα (που εισάγει και αυτό το παιχνίδι) και από τη νέα χρονιά θα λειτουργήσει το Harry Potter League, κατά τα πετυχημένα πρότυπα του Pokemon. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο 6929165, την ανοικτή γραμμή πληροφοριών της Κάισσα.





ΤΟ MAGE KNIGHT ΕΞΑΠΛΩΝΕΤΑΙ!

Το πρώτο παιχνίδι μάχης με συλλεκτικές μινιατούρες, που παρουσιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master", εξαπλώνεται με γοργούς ρυθμούς. Στα καταστήματα Κάισσα Αμαρουσίου, Πλ. Βικτωρίας, Περιστερίου, Πειραιά και Γλυφάδας, καθώς και στο Σαχ Ματ της Καβάλας λειτουργούν strongholds των Mage Knights, με τουρνουά, επιδείξεις, μοναδικές σπάνιες φιγούρες κ.λπ. Εκεί ο καθένας μπορεί να έρθει να παίξει με τις έτοιμες, βαμμένες φιγούρες του Mage Knights που διατίθενται από τα καταστήματα, ώστε να μάθει τους κανόνες και όλα τα κόλπα του



παιχνιδιού. Μετά μπορεί να συμμετάσχει στα μίνι τουρνουά που διοργανώνονται με έπαθλα μοναδικές φιγούρες, οι οποίες δεν μπορούν να αποκτηθούν με κανέναν άλλο τρόπο! Οι νικητές των τουρνουά προκρίνονται για τις μεγάλες μάχες Mage Knight που θα διεξαχθούν στο ετήσιο Games Fair της Κάισσα το χειμώνα.

ΝΕΑ ΚΑΪΣΣΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

Δίπλα στον κεντρικό πεζόδρομο του Περιστερίου, στην οδό Δήλου 22, βρίσκεται από τα μέσα Αυγούστου το νέο κατάστημα παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας που γράφει στην πινακίδα του "Κάισσα - Πήγασος". Είναι ακόμη ένα από τα καταστήματα της αλυσίδας της Κάισσα, το έβδομο της Αθήνας και 11ο συνολικά σε όλη την Ελλάδα.

Ο Παναγιώτης Γαλάνης, ιδιοκτήτης του νέου καταστήματος, μαζί με τον Νίκο Σκαρέντζο, μας ανέπτυξε στην κουβέντα που είχαμε μαζί του τους στόχους του νέου καταστήματος και έδωσε ιδιαίτερη βαρύτητα στη δυνατότητα που προσφέρεται σε όλους τους gamers των δυτικών προαστίων να έχουν πια έναν δικό τους χώρο, όχι μόνο για διευκόλυνση των αγορών τους αλλά κυρίως για να μπορέσουν να μάθουν και να παίξουν τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας σε ένα λειτουργικό και φροντισμένο περιβάλλον.

Ηδη στην Κάισσα - Πήγασος έχουν διεξαχθεί τουρνουά για Magic και Legends of the 5 Rings, Mage Knight, Warlords κ.λπ. με ικανοποιητική προσέλευση και ατμόσφαιρα διασκέδασης και σύγκρουσης.

ODYSSEY

Τον Οκτώβριο κυκλοφορεί σε όλο τον κόσμο (και φυσικά και στην Ελλάδα) η νέα επέκταση του Magic: The Gathering με τίτλο: Odyssey! (Πώς λέμε Οδυσσέας; Καμία σχέση!) Ετσι, όπως κάθε φορά, διεξάγονται σε όλη την Ελλάδα τα τουρνουά προ-κυκλοφορίας, λίγο πριν να βγουν οι κάρτες στα καταστήματα. Οι ημερομηνίες είναι:



- **22 Σεπτεμβρίου:** Κάισσα Θεσσαλονίκης, Ηρακλείου, Λάρισας
- **23 Σεπτεμβρίου:** Ξεν. President Αθήνας, Κάισσα-Μοντέλο Χανίων
- **28 Σεπτεμβρίου:** Κάισσα Γ' Σεπτεμβρίου, Παγκρατίου, Γλυφάδας
- **29 Σεπτεμβρίου:** Κάισσα Αμαρουσίου, Κάισσα - Πήγασος Περιστερίου, Κάισσα Πειραιά

Οι αγώνες θα διεξαχθούν στην κατηγορία Sealed Deck, με 1 deck και 2 Boosters Odyssey. Αυτό σημαίνει πως κάθε παίκτης θα προμηθευτεί 1 κουτάκι και δύο φακελάκια με κάρτες και με αυτά θα διαμορφώσει την τράπουλά του. Ο τύπος αυτός των τουρνουά επιτρέπει και σε παίκτες που δεν γνωρίζουν πολύ καλά το παιχνίδι ή δεν έχουν πολλές κάρτες να συμμετάσχουν ισότιμα, αφού όλοι ξεκινούν με τις τυχαίες κάρτες που θα βρουν στα κουτάκια και τα boosters.

Κάθε παίκτης που θα συμμετάσχει στα τουρνουά θα πάρει μία αναμνηστική foiled κάρτα που δεν κυκλοφορεί αλλού και θα προσπαθήσει να κερδίσει τα πλούσια δώρα που συνοδεύουν κάθε φορά τα prerelease tournaments.

EXALTED

Θα σας συναρπάσει!

Από εδώ το πάει, από εκεί το πάει, η White Wolf έχει βαλθεί να μας τρελάνει. Οπως μάλιστα ανακοίνωσε, πολύ σύντομα θα επανεκδώσει το Ravenloft, το φοβερό αυτό campaign setting για το D&D, αφού έχει αγοράσει τα δικαιώματα από τη Wizards Of The Coast. Αν και το γεγονός αυτό ακούγεται εντυπωσιακό, η White Wolf δεν ποντάρει σε αυτό τα χαρτιά της αλλά στο νέο P&P RPG της, το Exalted, το οποίο θα απολαύσουμε σε αυτό το τεύχος. Κρατηθείτε... απογειωνόμαστε.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη

Διαβάσατε αυτά που έγραψαν και τα πιστέψατε... Δεν σας κατηγορώ, εξάλλου η γνώση που αποκτάμε είναι η γνώση που μας προσφέρουν ή καλύτερα η γνώση που θέλουν να μας προσφέρουν. Σας είπαν ότι πριν από εμάς αυτοί που κυριαρχούσαν στη Γαία ήταν κάτι τεράστια πλάσματα, πρόγονοι των ερπετών, οι επονομαζόμενοι δεινόσαυροι, ενώ η Γαία πριν από αυτά τα πλάσματα ήταν ένας πλανήτης που "πάσχιζε" για να δημιουργήσει ζωή... Εσείς, χωρίς να έχετε εναλλακτική εξήγηση, τους πιστέψατε! Ομως, τα πράγματα δεν ήταν έτσι. Η Γαία πριν από τους δεινοσαύρους δεν ήταν ένας πλανήτης που ταξίδευε στο Διάστημα, προσπαθώντας να δημιουργήσει ζωή. Κλείστε τα μάτια και τα αυτιά σας στο ψέμα με το οποίο πότιζαν και ποτίζουν τον εγκέφαλό σας.



Οι αιώνες πριν από τους δεινοσαύρους ήταν μια δοξασμένη εποχή, μια εποχή που όμοιά της δεν έχει δει η Γαία από τότε. Ητον η περίοδος των ηρώων, που ζούσαν ένδοξα και είχαν στα χέρια τους τη δύναμη των θεών, η περίοδος όπου η μαγεία της δημιουργίας δεν είχε χαθεί ούτε από τη Γαία ούτε από τις ψυχές των ανθρώπων. Τότε η ψυχή του ανθρώπου ήταν στο ζενίθ της δυναμικότητας και της ενέργειάς της και δεν ήταν αποδυναμωμένη, άπιστη και γαλουχούμενη όπως είναι η ψυχή των σημερινών ανθρώπων. Αυτή είναι η εποχή του Exalted, σε αυτήν την εποχή ζείτε!

Εν περιλήψει αυτή είναι η αρχή της ιστορίας του Exalted. Το background που υπάρχει είναι πολύ μεγαλύτερο, απλώς θεωρώ αυτό το κομμάτι ως το πιο αντιπροσωπευτικό τμήμα για το λιγοστό χώρο που μου διατίθεται από αυτήν τη στήλη. Στο Exalted οι παίκτες βρίσκονται σε μια επική εποχή, στην αιχμή της αποκάλυψης που έφερε την καταστροφή σε εκείνο τον κόσμο. Οι ήρωες έχουν δυνάμεις ημίθεων, οι οποίες εξαρτώνται από τις κλάσεις που θα διαλέξουν. Οι χαρακτήρες μπορούν να επιλέξουν είτε να γίνουν δοξασμένοι ήρωες, που θα χρησιμοποιούν τις δυνάμεις τους για έναν καλύτερο κόσμο, είτε να τις εκμεταλλευτούν στο έπακρο για να κυλήσουν τον κόσμο στο χείλος του γκρεμού και της καταστροφής.

Οι κανόνες του Exalted σε γενικές γραμμές ακολουθούν το σύστημα όλων των παιχνιδιών της White Wolf (Vampire, Werewolf κ.λπ.). Το μοναδικό ζάρι που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι είναι το εξάπλευρο, κάτι που κάνει το παιχνίδι πιο απλό και γρήγορο. Παρ' όλο που το Exalted δεν μοιάζει όσον αφορά στους κανόνες του με τα άλλα παιχνίδια της White Wolf, είναι μοναδικό σε σύλληψη, σενάριο και σχεδιασμό. Καταρχήν, είναι επηρεασμένο στο σχεδιασμό από τα Anime. Εν συνεχεία, έχει πολλή δράση, μαγεία και περιπέτεια, ενώ δεν χάνει το σύνηθες βάθος στο Role Playing που χαρίζει η White Wolf σε όλα τα παιχνίδια της. Οι ήρωες, δηλαδή, δεν είναι ένα σύνολο από special δυνάμεις, κρεατομηχανές τεράτων, αλλά έχουν αδυναμίες, ιστορία, άγνωστες δυνάμεις που τους κινούν και ένα σωρό στοιχεία που τους κάνουν περισσότερο αληθινούς... ζωντανούς!

Μόνο όταν πιάσετε το βιβλίο του Exalted στα χέρια σας θα κατανοήσετε πλήρως το βάθος και την πλοκή του. Πρόκειται για ένα αριστούργημα, ένα σύγχρονο παιχνίδι, απόσταγμα τόσων χρόνων εμπειρίας της White Wolf στα παιχνίδια ρόλων. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφτείτε το site της εταιρείας για το Exalted (http://www.white-wolf.com/exalted) είτε να επικοινωνήσετε με κάποιο από τα καταστήματα Fantasy Shop. Ο κόσμος του Exalted σας περιμένει.

Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2001

- **Σάββατο 8/9:** Warhammer 40k Tournament Legend of the 5 Rings Storyline Tournament
- **Κυριακή 9/9:** Warhammer 40k Tournament & Vampire (card game) Tournament
- **Σάββατο 15/9 & Κυριακή 12/8:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Σάββατο 15/9:** Vampire RPG Intro
- **Κυριακή 16/9:** Magic: The Gathering Tournament (Type 1)
- **Σάββατο 22/9:** Star Wars Classic Card Game tournament - Vampire RPG Intro
- **Κυριακή 23/9:** D&D Tournament
- **Σάββατο 29/9:** Vampire RPG Intro
- **Κυριακή 30/9:** Legend of the 5 Rings Storyline Tournament
- **Κάθε απόγευμα** DEMO GAMES στο STAR WARS CARD GAME!
- **Κάθε Παρασκευή** LIVE ROLE PLAYING VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ!

HEART OF THE NIGHTFANG SPIRE



Το Nightfang Spire στέκεται σιωπηλό στη σκιά μιας τρομερής ιεροσυλίας. Μία ψηλή, πέτρινη στήλη μοιάζει πάρα πολύ με ένα τεράστιο δόντι ενός εξαφανισμένου μυθικού τέρατος. Κάποτε, μια πολύ ενεργός θρησκεία είχε τη βάση της εδώ, προτού ο θεός της σφαχτεί. Αγκαλιάζοντας αυτό το θάνατο, το Nightfang Spire έχει μεταμορφωθεί σε έναν νεκροθάλαμο γεμάτο με ανήσυχους απέθαντους.

Το Heart of the Nightfang Spire είναι μια περιπέτεια για το παιχνίδι Dungeons & Dragons. Η περιπέτεια είναι για ήρωες 10ου επιπέδου, οι οποίοι ακολουθώντας τις φήμες για το θησαυρό ενός δράκου θα καταλήξουν στο επιβλητικό οικοδόμημα, γνωστό ως Nightfang Spire. Οταν φτάσουν εκεί, η αλήθεια γι' αυτό το μέρος θα αποκαλυφθεί. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **4.000 δρχ.** **Διατίθεται από την Κάισσα**

MAGIC OF FAERUN



Αυτός ο οδηγός εξερευνά τις κρυμμένες παραδόσεις και τα μυστικά της μαγείας στο campaign setting των Forgotten Realms. Η ιστορία της μαγείας, οι παραλλαγές της (όπως το gem magic, το spellfire και το mageduel), μαγικά πλάσματα, τοποθεσίες με μεγάλη δύναμη και επιλογές για την κατασκευή μαγικών αντικειμένων συμπεριλαμβάνονται σε αυτό το βιβλίο που καλύπτει όλα όσα ο Dungeon master ή ο παίκτης χρειάζεται να γνωρίζουν.

- Περισσότερα από 200 νέα ξόρκια
- Σχεδόν 200 νέα μαγικά αντικείμενα
- 11 νέα prestige classes

Για να χρησιμοποιήσετε αυτό το βοήθημα, θα χρειαστείτε επίσης το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide, το Monster Manual και το Forgotten Realms Campaign Setting. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **12.000 δρχ.** **Διατίθεται από την Κάισσα**

HACKMASTER PLAYER'S HANDBOOK 4th EDITION



Συγχαρητήρια! Σε έναν κόσμο με πολλά μέτρια παιχνίδια ρόλων κατάφερες να βρεις ένα αληθινό "διαμάντι". Αν έχεις παίξει fantasy παιχνίδια ρόλων βασισμένα στο D20 attack role και το armor class, ήδη ξέρεις πώς να παίξεις αυτό το παιχνίδι! Μερικά από αυτά που θα βρεις σε αυτό το βιβλίο είναι: Περισσότερα από 750 ξόρκια όπως το Sidewinder, Skipping Betties και 17 διαφορετικά fireballs, 7 character classes, περισσότερα από 250 skills και proficiencies, όπως το Mapless Travel, Wuss Slap, Advanced Looting, Attitude Adjustment, 13 φυλές, όπως οι Gnome Titans, Gnomelings, Pixie Faeries, βελτιωμένο σύστημα μάχης με Penetration Damage, hit points για ασπίδες και πανοπλίες και πολλά άλλα, πάνω από 150 διαφορετικούς πίνακες και περισσότερες από 350.000 λέξεις.

Το Hackmaster 4th Edition είναι ένα role playing game βασισμένο στο παιχνίδι ρόλων που παίζουν οι ήρωες του κόμιξ Knights of the Dinner Table. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Kenzer and Company. **13.500 δρχ.** **Διατίθεται από την Κάισσα**

MAGE KNIGHT MINIATURES GAME: GREAT FIRE DRAGON



Από τις κρυφές περιοχές της χώρας έρχεται το δυνατότερο πλάσμα, ο μεγάλος Δράκος της Φωτιάς. Εχοντας τη δύναμη του Magestone, είναι η ενσάρκωση των στοιχείων της φύσης. Η μινιατούρα έχει τέσσερις δίσκους μάχης και μεταβλητό κόστος, έτσι ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μικρές ή μεγάλες μάχες. Η φιγούρα είναι βαμμένη και δεν χρειάζεται συναρμολόγηση.

Ενα προϊόν των Wiz Kids. **11.200 δρχ.** **Διατίθεται από την Κάισσα**

D20 KINGDOMS OF KALAMAR ADVENTURES



Δύο περιπέτειες για το campaign setting Kingdoms of Kalamar: **Midnight's Terror** (για τέσσερις έως οκτώ χαρακτήρες επιπέδων 8-10): Οι θρησκευτικές συγκρούσεις στους δρόμους της Thygasha κορυφώνονται με την ανακοίνωση της κλοπής του πετραδιού του Μεσονυκτίου, ενός τεχνουργήματος κρυμμένου για αιώνες. Την ίδια στιγμή ξεσπάει ο πυρετός για την Ασημένια Αμμο, την πολύτιμη αυτή ουσία που βρέθηκε στην επικίνδυνη έρημο του Khydoban. Γιατί κανείς δεν έχει γυρίσει πίσω ζωντανός; **Forging Darkness** (για τρεις έως πέντε χαρακτήρες επιπέδων 2-4): Η προσπάθεια των ηρώων να συγκεντρώσουν τα τρία μαγικά συστατικά που θα οδηγήσουν στη δημιουργία ενός πανίσχυρου φυλακτού. Αναζητούν το διαμάντι που το άγγιξε ο Θάνατος, το χυμένο από έναν δειλό αίμα του Διαβόλου και την ανάσα ενός Γαλάζιου Δράκου!

Midnight's Terror	7.200 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Forging Darkness	5.400 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Kenzer and Company.

LEGEND OF THE FIVE RINGS CCG: GOLD EDITION



Κυκλοφόρησε και έγινε ανάρπαστο μέσα σε λίγες ημέρες το νέο βασικό σετ για το Legend of the Five Rings, το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες που εξελίσσεται σε μια ψευδοϊστορική Ιαπωνία. Η συλλογή περιέχει 542 κάρτες και σχεδόν όλες οι κάρτες έχουν καινούριο artwork. Υπάρχουν 8 νέες τράπουλες 84 καρτών με τις φυλές Crane, Crab, Lion, Dragon, Phoenix, Unicorn, Scorpion, Shadowlands. Σε κάθε τράπουλα θα βρείτε και το celestial sword κάθε φυλής, μία πολύ σημαντική κάρτα για κάθε clan. Κάθε booster περιέχει, όπως πάντα, 15 κάρτες.

Προκατ/μένες τράπουλες:	5.000 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Booster:	1.400 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group.

KENZER COMPANY COMICS



D&D Comic #2: Ενας πανίσχυρος Hammerback dwarf πολεμιστής ενώνει τις δυνάμεις του με την ομάδα, καθώς όλοι μαζί προσπαθούν να διασχίσουν έναν επικίνδυνο βάλτο. Ποιος είναι, όμως, ο παράξενος άγνωστος που παρακολουθεί τους ήρωες από την αρχή του ταξιδιού και τι θέλει από αυτούς;

Knights of the Dinner Table #56: Οι GMs συνεργάζονται και παίζουν όλοι μαζί μια περιπέτεια όπου οι παίκτες μοιράζονται τυχαία σε διάφορες ομάδες. Ομως οι Knights of the Dinner Table νομίζουν ότι αυτό είναι απλώς ένα τέχνασμα για να κατασκοπεύσουν και να κλέψουν τους χαρακτήρες τους. Και έχουν ήδη καταστρώσει τα σχέδιά τους...

D&D Comic	1.400 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Knights of the Dinner Table	1.400 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Kenzer and Company.

INQUEST, ISSUE 76



Το Inquest είναι ένα περιοδικό για τα παιχνίδια με κάρτες και μινιατούρες όπως το Magic: The Gathering και το Mage Knight. Στο τεύχος 76 θα βρείτε:

- Οδηγό τιμών για το Apocalypse
- Τα καλύτερα decks από το Invasion
- Νικώντας στα U.S. Nationals
- Τις πιο δυνατές κάρτες όλων των εποχών στο Magic
- Οδηγό τιμών για το Mage Knight: Lancers
- Δώρο: Jedi Knights Booster

2.250 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizard Entertainment.

STAR WARS TATOOINE



Το πιο πρόσφατο expansion για το Star Wars Collectible Card Game κυκλοφόρησε! Στο Expansion αυτό εισάγονται κάρτες από την τελευταία ταινία Star Wars Episode I: Phantom Menace στον ήδη τεράστιο κόσμο του Card Game του Star Wars. Εφτασε η στιγμή που ο Darth Vader θα έρθει αντιμέτωπος με τον Qui-Gon Jinn και ο Darth Maul με τον Skywalker. "Νέοι" και "παλιοί" ήρωες έρχονται αντιμέτωποι σε τοποθεσίες-περιοχές βγαλμένες από τη νέα ταινία που πρόπερσι κυκλοφόρησε στους κινηματογράφους. Το νέο Expansion για το Star Wars υπόσχεται νέες προκλήσεις και συγκινήσεις, τόσο σε έμπειρους όσο και σε αρχάριους παίκτες. Το Expansion Tatooine κυκλοφορεί μόνο σε Booster το οποίο περιλαμβάνει 11 κάρτες.

Expansion για το Star Wars CCG της Decipher

1.600 δρχ.	Διατίθεται από τα Fantasy Shop	Εταιρεία: Decipher

TO STAND ON HALLOWED GROUND



Πρόκειται για ένα βιβλίο το οποίο μπορείτε να διαβάσετε και από τις δύο πλευρές, καθώς περιέχει δύο διαφορετικές περιπέτειες για D&D 3rd edition. Η εταιρεία δημιουργός του είναι η Fiery Dragon, η οποία στο παρελθόν κυκλοφόρησε τις περιπέτειες The Silver Summoning και NeMoren's Vault και από εδώ και στο εξής κυκλοφορεί τα προϊόντα της μέσω της Sword & Sorcery Studios. Η πρώτη περιπέτεια λέγεται The Ghost Machine και απευθύνεται σε ομάδα παικτών 5-7 level, ενώ η δεύτερη λέγεται Swords Against Deception και είναι για ομάδα 10ου level! Πρόκειται για δύο μικρές, αλλά πολύ αξιόλογες περιπέτειες, οι οποίες δεν θα διαρκέσουν παραπάνω από ένα session.

Δύο περιπέτειες σε ένα βιβλίο για Dungeons & Dragons 3rd edition

3.900 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: Fiery Dragon

STAR TREK



Η Decipher ξαναχτυπά τα ράφια του Fantasy Shop με ακόμα ένα φοβερό Collectible Card Game (CCG). Το νέο καρτοπαιχνίδι της Decipher ακούει στο όνομα Star Trek και ασχολείται τόσο με τη σειρά όσο και με τις κινηματογραφικές ταινίες που κατά καιρούς έχουν κυκλοφορήσει. Η παραγωγή του συγκεκριμένου παιχνιδιού έχει ξεκινήσει από το 1995 και από τότε κάθε λίγους μήνες κυκλοφορεί και από ένα expansion. Σκοπός του παιχνιδιού είναι η εξερεύνηση του Διαστήματος με το σκάφος το οποίο εσείς θα διαλέξετε. Μπορείτε να είστε αντιπρόσωποι της Federation ή Clingon, ακόμα και Romulan. Το Σύμπαν είναι απέραντο... και δικό σας για να το κατακτήσετε.

Η τάση της Decipher να δημιουργεί περίπλοκα και με μεγάλο στρατηγικό βάθος παιχνίδια είναι γνωστή, οπότε δεν νοείται το Star Trek να ξεφύγει από αυτήν την παράδοση. Το βάθος του παιχνιδιού όπου μπορεί να φτάσει ένας παίκτης εξαρτάται από τη γνώση που έχει για τους κανόνες και τις κάρτες που χρησιμοποιεί. Με αυτόν τον τρόπο, το Star Trek CCG γίνεται προσιτό τόσο στους έμπειρους παίκτες που ψάχνουν νέες συγκινήσεις και προκλήσεις όσο και στους νέους, πωρωμένους με τον κόσμο του Star Trek. Ακόμα ένα "έμπειρο" card game, με την υπογραφή της Decipher, δημιουργού των Star Wars, Young Jedi, Jedi Knight και του φοβερού Lord Of The Ring CCG, το οποίο ακόμα είναι στα σκαριά. Περισσότερες πληροφορίες στα καταστήματα Fantasy Shop και στη διεύθυνση http://www.decipher.com/startrek.

Collectible Card Game από την Decipher

Προϊόντα της Decipher.

Starter Deck 60 κάρτες:	5.300 δρχ.	Διατίθεται από τα Fantasy Shop
Booster 15 κάρτες:	1.600 δρχ.	Διατίθεται από τα Fantasy Shop

Το νέο παιχνίδι ρόλων

EXALTED

σε έναν συγκλονιστικό κόσμο φαντασίας και δράσης

Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop
http://www.fantasyshop.gr • e-mail: info@fantasyshop.gr

•Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041

•3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας,Τηλ. 8231072

CONSOLE CLUB Γρυπάρη 53 τηλ:9596262



•Solaris, -Μπόταση 6, Αθήνα Τηλ: 3841065 • Τζέμα -Αλκιβιάδου 138-140, Πειραιάς Τηλ: 4227664 • Δρυίδης -Μαρίνου Αντίπα 7 Ν.Ηράκλειο
• Start Game -Σοφοκλή Βενιζέλου 93 Τηλ:9943809
• Virus Console Club -Κανάρη 5 Καλαμάκι Τηλ: 9847210
• Fancy Shop - Αγ. Αλεξάνδρου 11 • Comicon - Σολωνος 128
Βόλος: • Block Blaster -Γαλλίας 53, Τηλ: 0421-28782
Πατρα: • Παπασωτηρίου-Discovery Μαίζωνος 58 Τηλ. 0610624916
Ρεθύμνο: •Console Club Ρεθύμνου Τηλ.: 5326767 -Κ. Παρρεν Σιλανού 9
Θεσσαλονίκη: • Η Αγνωστη Καντάθ Αιμιλιανου Γρεβενων 6 Τηλ.

SUCCESSION, THE ETERNAL CITY & CASTLE MARRACH

Τρία σε ένα...

Καλό μήνα και καλό φθινόπωρο. Back to gaming... Back to on-line gaming. Αυτόν το μήνα θα σας γνωρίσω τρία on-line παιχνίδια τα οποία μπορείτε να απολαύσετε για έναν μήνα δωρεάν και μετά, εάν μείνετε ικανοποιημένοι, να γίνετε συνδρομητές τους. Το χαρακτηριστικό των παιχνιδιών αυτών είναι ότι το δυνατό σημείο τους δεν είναι τα γραφικά... Ναι, υπάρχουν ακόμη τέτοια παιχνίδια τη σήμερον ημέρα.

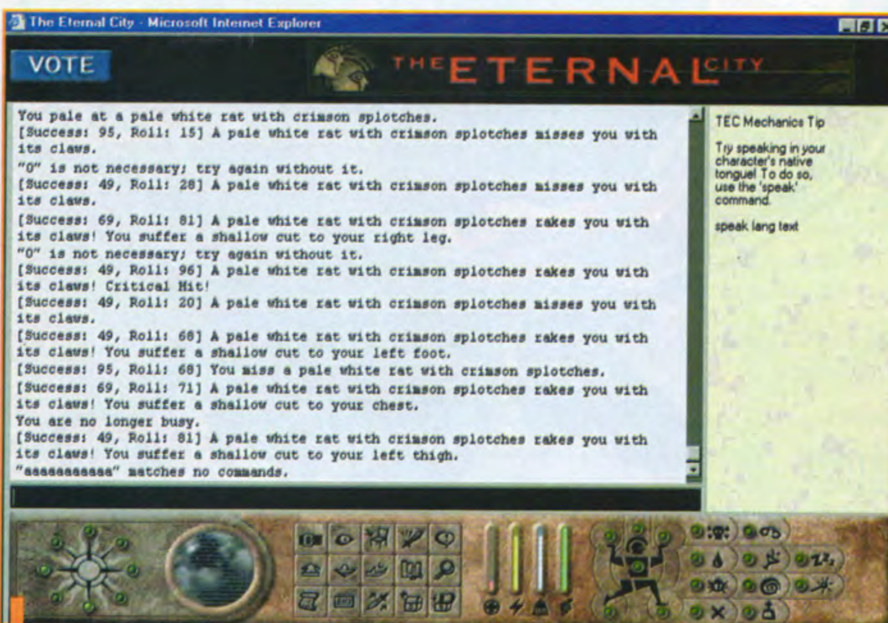
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Η εταιρεία - δημιουργός των τριών αυτών παιχνιδιών είναι η Skotos (**www.skotos.net**), η οποία σκοπεύει μέσα στο 2001 να κυκλοφορήσει ακόμη ένα on-line παιχνίδι. Επειδή δύο σελίδες είναι ελάχιστος χώρος για την παρουσίαση των τριών παιχνιδιών, περνάω αμέσως στη δημιουργία account, με το οποίο θα μπορείτε να απολαύσετε και τα τρία παιχνίδια. Δεν χρειάζεται δηλαδή να δημιουργήσετε διαφορετικό account για κάθε παιχνίδι, αφού με το user name και το password σας θα έχετε πρόσβαση και στα τρία...

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ACCOUNT

Με το account που θα δημιουργήσετε ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα, θα μπορείτε να μπαίνετε και να παίζετε όλα τα παιχνίδια στο www.skotos.net και όλα όσα θα δημιουργηθούν. Προς το παρόν, τα παιχνίδια τα οποία μπορείτε να απολαύσετε με το account σας θα είναι τα: Succession, The Eternal City και το Castle Marrach. Αρχικά επισκεφτείτε τη διεύθυνση **http://www.skotos.net/games/succession** και στο μεγάλο πεδίο στο κέντρο της σελίδας συμπληρώστε το e-mail σας και πατήστε το γκρίζο πλήκτρο: "Submit Email For Confirmation". Εν συνεχεία ελέγξτε το Inbox του e-mail που δώσατε και θα δείτε ότι σας έχει αποσταλεί ένα mail από το Skotos Net. Διαβάστε το e-mail και κάνετε κλικ στο δεύτερο (μεγάλο) link. Συγκεκριμένα, πριν από το link αναφέρεται η φράση "To complete your registration, click the following link:". Μόλις κάνετε κλικ εκεί, θα οδηγηθείτε σε ένα νέο παράθυρο στο οποίο πρέπει να συμπληρώσετε με τη σειρά τα εξής στοιχεία: Επιθυμητό User Name (Desired User name), Επιθυμητό Password (Desired Password), Επαλήθευση Password (Password Again). Μόλις συμπληρώσετε τα στοιχεία αυτά, κάνετε κλικ στο "Create User". Εν συνεχεία συμπληρώστε την ηλικία σας (και μετά πατήστε Continue) και αμέσως μετά διάφορα προσωπικά στοιχεία. Αφού τα κάνετε όλα αυτά, αποδεχτείτε τους όρους της συμφωνίας και θα φτάσετε στην τελευταία σελίδα, η οποία σας αναφέρει τα περί πληρωμής. Το account που έχετε δημιουργήσει είναι για έναν μήνα δωρεάν, οπότε δεν χρειάζεται να πληρώσετε. Εάν κάποιο ή κάποια από τα παιχνίδια σάς ενθουσιάσουν τόσο που θέλετε να ασχοληθείτε μαζί τους πέραν του ενός μηνός, τότε δεν έχετε παρά να χρησιμοποιήσετε την πιστωτική κάρτα σας... Προς το παρόν, πάντως, χαρείτε τον έναν μήνα και μετά αποφασίζετε. Ετσι, λοιπόν, αγνοήστε το τελευταίο link περί πληρωμών και κάνετε κλικ στο PLAY, για να μεταφερθείτε στο αγαπημένο σας παιχνίδι.

Τώρα πάμε να δούμε ένα ένα τα παιχνίδια του Skotos... Καλή αρχή και καλή πώρωση.



Παίζοντας στο Eternal City, συνάντησα έναν ποντικό ο οποίος με έκανε αλοιφή για κάλους μέχρι να καταλάβω πώς γίνεται η μάχη.

On-line On-line On-line On-line On-line

Net gaming news

Κατά πόσο θα είναι news τα συγκεκριμένα δεν γνωρίζω. Διότι η ύλη για το τεύχος που διαβάζετε παραδόθηκε περί τα τέλη Ιουλίου. Για πάμε να δούμε τι μέλλει γενέσθαι.

Ενα από τα πιο ανατριχιαστικά πράγματα που άκουσα μέσα στο καλοκαίρι είναι το ακόλουθο: Φήμες (επαναλαμβάνω φήμες...) λένε ότι η Id Software ετοιμάζει ακόμα μία συνέχεια για το Quake! Οχι, δεν το μπερδεύω με το Doom III. Μία ανακοίνωση της Id Software άφηνε σαφείς υπόνοιες για τη διαδοχή του Quake III: Arena. Δεν ενθουσιάζομαι... όχι, όχι! Είμαι και προσπαθώ να είμαι συγκρατημένος... Σας έπεισα; Εμένα, πάντως, δεν με έπεισα ακόμα... ΑΕΡΑ!!!

Στις 6 Ιουνίου άνοιξε τους servers του το Massive Multiplayer On-Line Game World War II On-Line. Πρόκειται για ένα παιχνίδι πολεμικής στρατηγικής, στο οποίο οι παίκτες μπορούν είτε να χειρίζονται μονάδες εδάφους (τανκ, φορτηγά κ.λπ.), αέρος (αεροπλάνα) και θαλάσσης σε πραγματικό χρόνο ενάντια στους παίκτες της αντίπαλης παράταξης. Μπορείτε να επιλέξετε είτε να είστε με Γερμανούς-Axis είτε με τις Ενωμένες δυνάμεις-Allied (Βρετανία, Γαλλία). Η μάχη γίνεται σε πραγματικό χρόνο, τα γραφικά είναι 3D και ο πόλεμος ξεκινάει. Το πρώτο πακέτο, το World War II On-Line (Blitzkrieg), ξεκινάει το 1940 στη μάχη της Γαλλίας. Αναμένονται expansions, τα οποία θα επεκτείνουν τον πολεμικό εξοπλισμό, τις περιοχές και τα πεδία μάχης. Εάν καταφέρω να βρω κανένα κομμάτι του παιχνιδιού, θα φροντίσω να του κάνω παρουσίαση. Το site του είναι: http://www.wwiionline.com. Επισκεφθείτε το για να πάρετε μια γεύση... θα ενθουσιαστείτε.

Το φοβερό flashαριστό παιχνιδάκι Banja απέκτησε και 7ο επεισόδιο! Μπορείτε να απολαύσετε δύο νέα παιχνίδια: το Bouf-Bouf, ένα παιχνίδι μαγειρικής, και το SingSing, ένα παιχνίδι μουσικής. Επίσης, έχουν κανονιστεί και special events και, φυσικά, το σενάριο εξελίσσεται. Οσοι δεν έχετε δει το παιχνίδι αυτό, επισκεφτείτε τη διεύθυνση http://www.banja.com για να το απολαύσετε. Είναι φοβερό!

CASTLE MARRACH

Ξυπνάτε μέσα σε ένα μεγάλο σκοτεινό, υγρό δωμάτιο του Castle Marrach. Το πρόβλημα είναι ότι δεν θυμάστε ούτε ποιος είστε, ούτε πώς σας λένε, ούτε πώς φτάσατε ως εδώ! Πρέπει, λοιπόν, να ξεκινήσετε την εξερεύνηση του κάστρου αυτού προκειμένου να δείτε τι συμβαίνει. Το Castle Marrach είναι το πρώτο παιχνίδι της Skotos το οποίο κυκλοφόρησε επίσημα στις 2 Απριλίου 2001. Ανήκει σε ένα πρωτοποριακό είδος παιχνιδιού, το οποίο λέγεται Cooperative Storytelling. Αρχικά ξεκινάτε να παίζετε το παιχνίδι και με τον καιρό μπαίνετε βαθύτερα στα μυστικά του κάστρου, γίνεστε δεκτός σε οργανώσεις και αρχίζετε και εσείς με τη σειρά σας να επεμβαίνετε στην ιστορία του παιχνιδιού, η οποία θα επηρεάζει τους νέους παίκτες. Δεν υπάρχει συγκεκριμένος σκοπός στο παιχνίδι ούτε κάποια τέρατα τα οποία πρέπει να σκοτώσετε. Οι αποστολές σας και γενικά η εξέλιξη της ζωής του χαρακτήρα σας εξαρτάται καθαρά από τη μορφή και τη δομή της ιστορίας-quest με την οποία ασχολείστε και την οποία κάποιος συμπαίκτης σας έχει δημιουργήσει! Ενα έχω να πω μόνο: You 've got to see that! Η διεύθυνση του παιχνιδιού είναι **http://www.skotos.net/games/marrach.**

ETERNAL CITY

Η διεύθυνση του παιχνιδιού είναι **http://www.skotos.net/games/eternal-city** και πρόκειται για ένα κλασικό MUD (Multi User Dungeon), τον πρόγονο δηλαδή των σημερινών Massive Multiplayer RPGs. Σίγουρα θα σας ξενίσει η απουσία των γραφικών, αλλά εάν είστε δυνατοί στη χρήση της αγγλικής δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Αντί, λοιπόν, ιδίοις όμμασι να χαζεύετε τα γραφικά, καλείστε να διαβάσετε μία αναλυτική περιγραφή τους. Με το που ξεκινήσετε το παιχνίδι, πρέπει να φτιάξετε έναν νέο χαρακτήρα, όπως εξάλλου σε όλα τα RPGs. Είναι τόσο αναλυτική και εκτενής η δημιουργία του χαρακτήρα σας, που σας ρωτάει ακόμα και το σχήμα της μύτης σας και των χειλιών σας. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι γίνονται μέσω πληκτρολόγησης εντολών. Για παράδειγμα, αν θέλετε να μιλήσετε στον Bober και να του πείτε "Hi", πρέπει να γράψετε "Bober hi". Υπάρχουν ένα σωρό εντολές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και κρίνεται απαραίτητο να διαβάσετε το set των εντολών. Πληκτρολογώντας Help θα εμφανιστεί το κείμενο με τη βοήθεια, το οποίο θα σας ξεναγήσει σε όλες τις εντολές και δυνατότητες του παιχνιδιού. Το Eternal City το συνιστώ περισσότερο στους νοσταλγούς των MUD, σε άτομα δηλαδή που έχουν ζήσει αυτά τα παιχνίδια, οι υπόλοιποι (λυπάμαι που σας το λέω) θα ξενερώσετε :)

SUCCESSION

Εδώ έχουμε ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο εξελίσσεται 32.000 χρόνια στο παρελθόν ανάμεσα σε 4 διαφορετικές εξωγήινες φυλές. Πρόκειται για ένα αρκετά περίπλοκο παιχνίδι στρατηγικής, στο οποίο έχετε πολύ πιο βαθύτερους στόχους από το να γίνετε ο πιο δυνατός και να αποκτήσετε τα περισσότερα χρήματα. Η διεύθυνσή του είναι **http://www.skotos.net/games/succession** και το θεωρώ το πιο δύσκολο από τα τρία παιχνίδια.

Κάπου εδώ, φίλοι μου, πρέπει να σας αφήσω. Για οποιεσδήποτε απορίες για τα παιχνίδια στείλτε μου e-mail. Πρώτα, όμως, κάνετε τον κόπο να διαβάσετε τις σχετικές πληροφορίες για αυτά από τα sites τους.

PC

Blast from the Past

Τεύχος 127, 1 Σεπτεμβρίου 2000, παρουσίαση του Counter Strike, του πρώτου Mod που έγινε αυτόνομο παιχνίδι. Νομίζω ότι το παιχνίδι δεν χρειάζεται περαιτέρω συστάσεις. Περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση www.counter-strike.net.

Τεύχος 128, 15 Σεπτεμβρίου 2000. Από αυτήν τη στήλη γνωρίσαμε το Star Trek Conquest On-Line. Ενα on-line Trading Card Game, το οποίο βρήκα αρκετά χαριτωμένο. Επειτα από περίπου έναν χρόνο το παιχνίδι έχει δημιουργήσει μία πολύ ισχυρή κοινότητα παικτών. Η διεύθυνσή του είναι www.conquestonline.com.

ine On-line On-line On-line On-line On-li

The 4th Coming

Καλό φθινόπωρο! Βέβαια, έχει ζέστη ακόμα, αλλά τυπικά αλλάξαμε εποχή. Τέρμα τα ξενύχτια και οι ασυδοσίες. Εφτασε η ώρα να στρωθείτε στους υπολογιστές σας, να μπείτε στο Internet και στο T4C για να πάρετε κανένα Level Up, προτού γίνουν όλα Γης Μαδιάμ. Οι δικαιολογίες του στυλ είναι καλοκαίρι, πρέπει να βγω έξω, δεν πείθουν ούτε καν εσάς τους ίδιους... Καιρός να ξεχάσετε τον έξω κόσμο, το T4C σας καλεί!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiam@OteNet.GR

Τώρα θα αναρωτιέστε τι εννοώ με την έκφραση "Γης Μαδιάμ". Οπως όλοι γνωρίζετε, τον Ιούλιο ο θεός Storm επανήλθε στη γη της Althea ως ημίθεος, αφού πρώτα κατάφερε να ξεφύγει από την κόλαση, το βασίλειο δηλαδή του Ogrimar. Μαζί με τους πέντε πιστούς του προσπαθεί να ανακαλύψει ποιος ήταν αυτός που τον είχε δολοφονήσει... ή μάλλον καλύτερα ποια τον είχε δολοφονήσει, διότι ο ένοχος πρέπει να είναι είτε η Pangaia είτε η Talantia (όλοι οι άλλοι θεοί είχαν "άλλοθι"). Το πρόβλημα, όμως, είναι ότι ο μόνος εν ζωή που γνωρίζει ποιος είναι ο δολοφόνος του Storm είναι ο Ogrimar, ο γιος της Nadik Naga. Η θεά-ένοχος (δεν αποκαλύπτω το όνομά της λόγω σασπένς) βλέποντας το Storm να επιστρέφει οργισμένος, δωροδοκεί τον Ogrimar να κρατήσει το στόμα του κλειστό και να μην την αποκαλύψει. Ετσι, ο Storm στρέφεται εναντίον του Ogrimar και ξεκινά πόλεμο, με μόνο όρο για ανακωχή να αποκαλύψει ο δεύτερος το δολοφόνο του. Ο Artherk, τώρα, έχει κάνει συμμαχία με το Storm εναντίον του Ogrimar, αλλά κρατάει τις επιφυλάξεις του για τη στάση που θα έχει απέναντι στο δολοφόνο, διότι δεν γνωρίζει κατά πόσο ο Ogrimar θα πει την πραγματική αλήθεια ή την αλήθεια που τον συμφέρει. Οι δύο θεές (Pangaia-Talantia), με τη σειρά τους, αρνούνται ότι δολοφόνησαν το Storm και η μία ρίχνει το φταίξιμο στην άλλη. Η μεν Pangaia λέει ότι η Talantia σκότωσε τον Storm γιατί η Naga της είχε υποσχεθεί λεφτά, η δε Talantia λέει ότι η Pangaia ήταν αυτή που σκότωσε τον Storm, επειδή μαζί με τη Naga είχαν σκοτώσει προηγουμένως τον Elghonn...

Αυτό το φοβερό σενάριο (αξίζω βραβείο Νόμπελ για την πλοκή που έχω δημιουργήσει) αποκαλύφθηκε στους παίκτες περί τα μέσα Ιουλίου και δημιούργησε μια έκρυθμη κατάσταση, η οποία οδήγησε σε ποικίλες αντιδράσεις παικτών. Σε άλλους άρεσε αυτός ο χαμός και άλλοι δεν ήξεραν πού θα καταλήξει το όλο σκηνικό, με αποτέλεσμα να πουν ότι δεν θα πάρουν μέρος σε περίπτωση που αναγκασθούν να έρθουν αντιμέτωποι με φίλους τους.



Η έναρξη του Event Run... Ολοι τρέχουν. Δεν ξέρουν πού πάνε, βέβαια, αλλά τρέχουν!



Από τις καλύτερες φωτογραφίες που έβγαλα ποτέ, μετά το γάμο Jini-Sabrina.

On-line On-line On-line On-line On-line On

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ DALANTAI

Δεν θα πω πολλά, γιατί τα λέει όλα ο Dalantai... Απολαύστε τον!

"Μόλις που είχα προλάβει να απομακρυνθώ από το κατάστημα όπλων, όταν ξαφνικά ακούστηκε η απελπισμένη κραυγή του θύματος: 'Βοήθεια κάποιος με έκλεψε!' Η χαρά μου ήταν απερίγραπτη...Υστερα από έναν ολόκληρο χρόνο στην ξενιτιά το ταλέντο μου δεν είχε χαθεί! Είχα κατορθώσει για άλλη μία φορά να απαλλάξω έναν γενναίο ιππότη από τα ανούσια αντικείμενα και το περιττό χρυσάφι του... Αισθανόμουν περήφανος για το λειτούργημα που επιτελούσα. Ξαφνικά, μέσα σε ένα σύννεφο καπνού, εμφανίζεται μπροστά μου ο πανέμορφος και πανέξυπνος ΤζιΕμ-Ντουμγουαϊάμ (ή κάπως έτσι) και μου λέει: 'Είσαι ο Εκλεκτός! Αν δεχθείς να γράψεις για το 'PC Master' θα σου χαρίσω μια νύχτα πρωτόγνωρων (και πρωτόγονων) εμπειριών.' 'Ασε τα σάπια. Ξέρεις πως μόνο ένα με συγκινεί και με διεγείρει (!!).', του απάντησα με βλοσυρότητα. Ο άρχοντας, παραξενεμένος από το ύφος μου, μου είπε: 'Αν αναφέρεσαι στον Mikee...', 'Οχι, παν μέγιστε!', τον διέκοψα, 'το χρήμα είναι το ζωτικό στοιχείο για μένα. Αν αμειφθώ καταλλήλως, μπορώ να κάνω τα πάντα.' 'Α!, αναφώνησε ο εκλαμπρότατος με μια σχετική δυσφορία και άρχισε να υπολογίζει. 'Με 10 gold pieces, 400 experience είσαι ικανοποιημένος;', με ρώτησε. Μάζευε κι ας είναι και ρώγες, σκέφτηκα και αποδέχθηκα την προσφορά του (άλλωστε για τον DuMmWiaM ακόμα και τα 10 gold θεωρούνται υπέρογκο ποσό). Το κείμενο έπρεπε να είναι έτοιμο σε 3 λεπτά και έτσι στρώθηκα αμέσως στη δουλειά.

Θυμήθηκα τα πρώτα βήματά μου στη νήσο του Arakas και βούρκωσα. Ποτέ δεν θα ξεχάσω τις εξορμήσεις στα μπουντρούμια και στα λιβάδια μαζί με τους φίλους μου (Gourou, Ydraliskos, Fenix, Landor) διά την συσσώρευσιν πλούτου και εμπειρίας. Ποτέ δεν θα ξεχάσω τις απίστευτες συζητήσεις και τις πλάκες που κάναμε, πολεμώντας ταυτόχρονα τους άτιμους δαίμονες. Σιγά σιγά καθώς μεγάλωνα, συνάντησα και άλλους χαρακτήρες οι οποίοι στάθηκαν σταθμοί στη διαμόρφωση του χαρακτήρα μου. Καταλυτική ήταν η γνωριμία μου με τον Black-Trader (a.k.a. Craw), τη Lisa και, φυσικά, τον ανεπανάληπτο και αξεπέραστο DuMmWiam (a.k.a. Dark Templar), οι οποίοι μου έμαθαν την αξία του χρήματος. Βέβαια, δεν ήταν όλες οι γνωριμίες ωφέλιμες και θετικές. Συγκεκριμένα, υπάρχουν άτομα τα οποία δηλητηριάζουν το game και θα προτιμούσα να μην τα είχα συναντήσει στη ζωή μου (Serpent, Steppenwolf, Immolatus, Tasans :-P). Ολα όσα έχουν ειπωθεί για το παιχνίδι μέσα από αυτή τη στήλη δεν μπορούν να γίνουν απόλυτα κατανοητά από τον αναγνώστη, εάν δεν τολμήσει να εισέλθει και ο ίδιος στον μαγικό αυτό κόσμο. Γι' αυτό δεν θα αναφερθώ στα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Το μόνο που θέλω να τονίσω είναι το εξής: Το κλίμα που επικρατεί είναι εκπληκτικό και δεν μπορεί να περιγραφεί σε κάποιον που δεν έχει παίξει το παιχνίδι. Γι' αυτό μη χάνετε χρόνο.

Κοίταξα το ρολόι. Είχαν περάσει 3 λεπτά και 10 δευτερόλεπτα. Μπήκα γρήγορα στο παιχνίδι για να το παραδώσω στο θεό DuMmWiaM, 'Αργησες', μου είπε. 'Δεν σου δίνω ούτε λεφτά ούτε experience.' 'Δεν πειράζει, πολυχρονεμένε μου', του απάντησα. 'Μου αρκούν τα 45 εκατομμύρια gold και τα 500 εκατομμύρια experience που μου έδωσες για να σε αποθεώσω. Διάβασε το κείμενο και θα παραδεχτείς πως τέτοιο γλείψιμο δεν έχει ξαναγίνει' :-PP

Dalantai δε Ταλιροπνίχτης

Υ.Γ. 1.: Η Talantia είναι η θρησκεία που πάει τον άνθρωπο μπροστά και τον κάνει άξιο μέλος της κοινωνίας. (Ναι, τα πήρα και από τη religion.)

Υ.Γ. 2.: Steppenwolf, σου είπα πως αν δεν πληρώσεις, δεν έχει γλείψιμο. Μη μου κλαίγεσαι μετά, τρισάθλιε κουασιμόδε :-PP."

Αφ' ενός αυτή η αντίδραση των παικτών και αφ' ετέρου η έλευση του Αυγούστου (και του καύσωνα) με οδήγησαν στην απόφαση, να συνεχίσω αυτό το σενάριο τον Σεπτέμβριο! Πολλοί από εσάς νομίζατε ότι το ξέχασα, διότι δεν έκανα καμία περαιτέρω αναφορά στο ζήτημα, δυστυχώς όμως τα πράγματα δεν είναι έτσι. Οι εξελίξεις που θα γίνουν περί τα τέλη Σεπτεμβρίου θα φέρουν τα πάνω κάτω στην όλη υπόθεση και μόνο μία λέξη μπορεί να περιγράψει τα συμβάντα που θα επακολουθήσουν: Αποκάλυψη!

Αρκετά φλυάρησα με αυτό το ζήτημα. Το άλλο σημαντικό ζήτημα στο οποίο θέλω να αναφερθώ είναι ότι τον Νοέμβριο, το ελληνικό The 4th Coming (DigiCon server) κλείνει δύο χρόνια ζωής! Απίστευτο κι όμως αληθινό! Νιώθω πολύ συγκινημένος και "τιμημένος" που σε όλη τη διάρκεια της ζωής του server έδωσα το "παρών". Την ίδια τιμή, νομίζω, πρέπει να νιώθουν όλοι όσοι είναι από την αρχή στο παιχνίδι μαζί μου (kokoras, Lost-Paradise και άλλοι). Θα εισηγηθώ στον αξιολάτρευτο αρχισυντάκτη μας ένα ειδικό αφιέρωμα για το τεύχος εκείνο... και, φυσικά, ολόκληρο τον Δεκέμβριο θα γίνει της "φαλκονέρας" στον server μας! Μήνας εορταστικών εκδηλώσεων ο Νοέμβριος, κλείστε λοιπόν πρώτο τραπέζι πίστα :). Be There... Και να κλείσουμε με μία σημείωση για το "Hall Of Fame". Δυστυχώς δεν είναι και τόσο επίκαιρο, διότι είναι "παρμένο" στα τέλη Ιουλίου. Βλέπετε το τεύχος που διαβάζετε ετοιμάστηκε στα τέλη Ιουλίου καθώς έπρεπε να πάμε διακοπές τον Αύγουστο, έτσι οι πολυτιμημένοι κύριοι-ημίθεοι Sark Kratsas Sat και Ντίζικους Πατρίκους Αντμίνους ήταν σε άδεια :P, ενώ εμείς (εγώ και οι λοιποί συντάκτες) μέσα στο λιοπύρι και την κουφόβραση εργαζόμασταν ωσάν τα σκυλιά. Απαιτώ την επέμβαση των ειρηνευτικών δυνάμεων των Ηνωμένων Εθνών :P

PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Vindicator	166
2	Rand al Thor	158
3	Rayne	156
4	Hellraiser	155
5	QuickSilver	154
6	SirPapoys	150
7	Maximus	149
8	NoFear	148
9	Panos1313	148
10	Killer-Knight	147
11	Jodalar	147
12	Stark	146
13	Phantom Lord	146
14	Demarest	145
15	Fallen Angel	140
16	Nightwolf	140
17	SER SKELETOR	139
18	Myts1	138
19	Commandarxis	138
20	Erlik	136

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

Χρησιμοποιώντας τον Activity Editor

Όπως σας υποσχεθήκαμε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού, αυτόν το μήνα από τη στήλη "Do it Yourself" θα σας παρουσιάσουμε ένα παράδειγμα χρήσης του Activity Editor που διαθέτει το Microsoft Train Simulator, επισημαίνοντας όλα όσα πρέπει να προσέξετε για να φτιάξετε μια δική σας activity. Let the ride begin...

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Όσοι έχετε ασχοληθεί με το Train Simulator θα έχετε προσέξει ασφαλώς πως, μεταξύ άλλων, στο Start menu έχει προστεθεί πλέον και η επιλογή "Train Simulator Editors & Tools". Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τον Activity Editor που θα βρείτε εκεί και μέσω του οποίου έχετε τη δυνατότητα να φτιάξετε δικές σας activities για το παιχνίδι. Η activity που θα σας περιγράψουμε στη συνέχεια γίνεται στη διαδρομή Tokyo - Hakone, οπότε απαντήστε ανάλογα στο "Select Route".

Ξεκινώντας, ας χρησιμοποιήσουμε ως Display Name το Test activity. Στο Traffic Pattern δώστε New και αντίστοιχα ως όνομα Test pattern. Από το μενού δεξιά διαλέξτε όποιο επίπεδο δυσκολίας θέλετε, μην ξεχάσετε όμως να βάλετε οπωσδήποτε κάτι στα Edit Activity Description και Edit Activity Brief (πλήρης και συνοπτική περιγραφή της activity αντίστοιχα) αφού, αν δεν το κάνετε, όταν τελειώσετε θα σας βγαίνει συνεχώς μήνυμα λάθους. Συνεχίστε με Edit Traffic Pattern, Select Service: New, Name: Test service, Consist: Series 7000 LSE, Standard Train.

Με Path: New (όνομα: Test path), ανοίγει ο Path Editor, μέσω του οποίου θα σχεδιάσουμε τη διαδρομή που θέλουμε να ακολουθήσει το τρένο μας, καθώς και τα computer-controlled trains. Εδώ χρειάζεται προσοχή, γιατί ο Path Editor είναι αρκετά κακοφτιαγμένος και ενδέχεται να σας δυσκολέψει μέχρι να καταφέρετε να κατασκευάσετε μία πλήρως λειτουργική διαδρομή.



Περιμένοντας στο κόκκινο φανάρι να περάσει το προπορευόμενο τρένο...

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ PATH

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αποφασίσετε σε ποιο κομμάτι της διαδρομής Tokyo - Hakone επιθυμείτε να διαδραματίζεται η activity σας. Για το δικό μας παράδειγμα διαλέγουμε έστω το Isehara - Machida. Ορίζουμε, λοιπόν, ως Starting Location: Isehara και ως Ending Location: Machida. Το πρόγραμμα αυτόματα γνωρίζει τώρα τους σταθμούς που υπάρχουν ανάμεσα στα δύο αυτά σημεία και θα μας τους εμφανίσει στη συνέχεια για να επιλέξουμε σε ποιους από αυτούς επιθυμούμε να σταματά το τρένο μας κατά τη διάρκεια της activity. Από τον Path Editor τσεκάρετε επίσης τα Highlight και Player Driveable Path.

Πάμε όμως στα δύσκολα, και συγκεκριμένα στο χάρτη του Path Editor. Ο πιο εύχρηστος τρόπος για να τον χρησιμοποιείτε είναι με το mouse: Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο και μετακινώντας τον κέρσορα κινείστε στο χάρτη, ενώ κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο διαλέγετε επίπεδο zoom.

Πρώτη κίνησή σας είναι να πάτε στο View menu, στο άνω μέρος της οθόνης, και να μαρκάρετε τις επιλογές Platforms, Platform Names, Sidings, Siding Names, Signals, Traffic Paths, Selected Timetable Path. Στη συνέχεια πρέπει να τοποθετήσετε επάνω στο χάρτη το Start Point, το ακριβές δηλαδή σημείο εκκίνησης του path σας, κάνοντας δεξί κλικ και επιλέγοντας Place Start Point (σε κοντινό zoom). Τώρα από το View menu μπορείτε (και πρέπει) να μαρκάρετε και τα Path Points. Το Start Point μπορεί να είναι οπουδήποτε ανάμεσα στην Isehara και τη Machida. Εδώ, λοιπόν, δώστε μεγάλη προσοχή στα εξής σημεία:

1. Μόλις τοποθετήσετε το Start Point θα δείτε μία πράσινη γραμμή που πηγαίνει προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση. Εάν η γραμμή αυτή κατευθύνεται όντως προς τα εκεί που θέλετε να πηγαίνει το τρένο σας, προς το παρόν είσαστε OK. Αν όμως οδηγεί σε αντίθετο δρόμο από αυτόν που επιθυμείτε, τότε κάνετε δεξί κλικ στο Start Point και δώστε Toggle Start Direction.

2. Βεβαιωθείτε, πηγαίνοντας στο κοντινότερο επίπεδο zoom ώστε να φαίνονται πολύ κα-

λά οι γραμμές, πως το Start Point έχει μπει σε γραμμή που βρίσκεται στην αριστερή λωρίδα κίνησης. Αν το τοποθετήσετε στη δεξιά λωρίδα, δεν θα βλέπετε τα φανάρια όταν οδηγείτε το τρένο, αφού στη διαδρομή Tokyo - Hakone η κίνηση των τρένων γίνεται στην αριστερή λωρίδα και συνεπώς και τα φανάρια είναι αντίστοιχα τοποθετημένα!

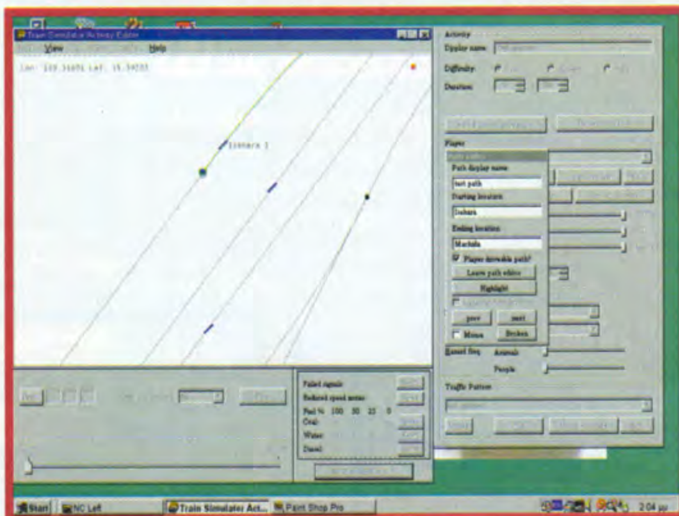
3. Το Start Point πρέπει να τοποθετηθεί σε σημείο της διαδρομής επιλεγμένο ώστε όλα τα βαγόνια του τρένου να βρίσκονται σε απολύτως ευθεία γραμμή και να μην παρεμβάλλεται ανάμεσά τους στροφή, signal ή πλατφόρμα. Αν τυχόν συμβεί κάτι τέτοιο, θα φτιάξετε την activity σας κανονικά, μόλις όμως δοκιμάσετε να τη φορτώσετε από το Train Simulator, ετοιμαστείτε να αντικρίσετε το φοβερό μήνυμα "Objects colliding", αφού το πρόγραμμα θεωρεί πως η αμαξοστοιχία σας... εκτροχιάζεται πριν ακόμα να ξεκινήσει και αρνείται να προχωρήσει την activity!

Αντίστοιχα τοποθετήστε το End Point στο σημείο όπου θέλετε να τελειώνει η activity σας με το Place End Point. Κάτι ακόμα εξαιρετικά σημαντικό είναι το εξής: Οταν θα παίξετε την activity που έχετε δημιουργήσει, θα διαπιστώσετε πως δεν έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε γραμμή στις διασταυρώσεις, όσο και να πατάτε το πλήκτρο G. Αυτό συμβαίνει επειδή το τρένο κινείται αποκλειστικά και μόνο εκεί όπου υπάρχουν Path Points. Αν, λοιπόν, θέλετε να έχετε τη δυνατότητα π.χ. να μπαίνετε και να βγαίνετε από κάποιο siding, θα πρέπει στο Path Point που δημιουργείται πριν από αυτό να κάνετε δεξί κλικ και να δώσετε Begin Passing Path (η επιλογή αυτή μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο αν έχετε μαρκάρει τα Path Points στο View menu), οπότε το πρόγραμμα υποτίθεται πως θα σας επιστρέψει στο σημείο αυτό να πάρετε, αν θέλετε, και την άλλη δυνατή διαδρομή. Λέμε βέβαια "υποτίθεται" αφού, αν κάνετε το σφάλμα και ζητήσετε τέτοιες... πολυτέλειες από τον Path Editor, ετοιμαστείτε για κολλήματα που θα συνοδεύονται από το μήνυμα "Microsoft Train Simulator has encountered an internal error and must close". Κλάψ' τα Χαράλαμπε, δηλαδή. Βέβαια, αν θέλετε απλά και μόνο στο σημείο μιας διασταύρωσης το τρένο να παίρνει ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ τον "άλλο" δρόμο, χωρίς δηλαδή και πάλι να έχετε δυνατότητα επιλογής με το G, δώστε αντί για Begin Passing Path, Take Other Exit και είστε εντάξει. Από το ολότελα που λένε...

Στο δικό μας παράδειγμα χρησιμοποιήσαμε μία φορά το Take Other Exit, συγκεκριμένα στο Path Point λίγο πριν από τη Machida, προκειμένου η διαδρομή να τερματιστεί στο siding, εκεί όπου βρίσκεται η πλατφόρμα Machida 1. Λίγο μετά τη Machida 1 ορίζουμε Place End Point. Τέλος, δίνουμε Leave Path Editor και Save Changes to Path.

ΠΙΣΩ ΣΤΟΝ ACTIVITY EDITOR

Οπως προαναφέραμε, στο παράθυρο του Service Editor και στην επιλογή "Stations" περιέχονται πλέον όλοι οι σταθμοί ανάμεσα στο Starting και το End Point. Διαλέξτε σε ποιους από αυτούς θέλετε να σταματά το τρένο σας (ας τους μαρκάρουμε όλους). Δώστε OK και επανέρχεστε στη γνώριμη οθόνη του Activity Editor. Πηγαίνετε στο Player Service και διαλέξτε το Test Service από τη λίστα. Στο Player Window ορίστε ένα Starting Time (π.χ. 12:00) και πατήστε το Edit Timetable και Recalculate This. Από εδώ υπολογίστε πόσο περίπου χρόνο θέλει το τρένο σας για να φτάσει στο τέρμα και δώστε αυτόν το χρόνο ως Duration στο Activity Window. Αν σε κάποιον σταθμό το recalculation κολλάει, αφαιρέστε τον και ξαναδώστε Recalculate This μέχρι να βεβαιωθείτε πως όλα είναι OK. Για να αλλάξετε την ώρα άφιξης του τρένου σε κάποιον σταθμό, αφού έχει γίνει το calculation (κάτι που γενικά δεν συνίσταται), κάνετε διπλό κλικ στο σταθμό αυτό κάτω από την επιλογή Arrive και θα εμφανιστεί ένα παράθυρο όπου μπορείτε να εισαγάγετε μια νέα ώρα. Το δρομολόγιό σας είναι έτοιμο!



Παράδειγμα κακής επιλογής Starting Point στον Path Editor: Βρίσκεται πολύ κοντά σε πλατφόρμα και είναι πολύ πιθανό το τρένο να εκτροχιαστεί πριν ακόμα να προλάβετε να ξεκινήσετε την activity!

Ωρα να ελέγξουμε τα όσα έχουμε κάνει μέχρι τώρα: Στο παράθυρο του Activity Editor σμικρύνετε το χάρτη όσο χρειάζεται ώστε να βλέπετε μόνο τη διαδρομή Isehara - Machida. Επιλέξτε Time Acceleration 128x και από το Tools menu στο άνω μέρος της οθόνης δώστε Verify Starting State. Πατήστε το Play και θα δείτε το τρένο σας να κινείται πάνω στο χάρτη (με zoom μπορείτε να το παρατηρήσετε και από κοντά)! Κάθε φορά που θα προσθέτετε ένα νέο τρένο στην activity, θα πρέπει να επαναλαμβάνετε αυτή τη διαδικασία προκειμένου να βεβαιώνεστε ότι όλα λειτουργούν κανονικά, τα τρένα δεν "κολλάνε" σε κάποιο σταθμό κ.ο.κ. Αυτό που βλέπετε αποτελεί, σε γενικές γραμμές, μια εξομοίωση της activity σας όπως θα τη ζήσετε παίζοντάς την κανονικά στο Train Simulator.

Ας δούμε, όμως, πώς μπορείτε να προσθέσετε computer-controlled trains τα οποία θα κινούνται παράλληλα με το δικό σας στο ίδιο path: Δώστε Edit Traffic Pattern επιβεβαιώνοντας πως είναι επιλεγμένα τα Test pattern και Select Service: Test service. Διαλέξτε το Insert Selected Service και τοποθετήστε ένα νέο piece of traffic με διαφορετικό Starting Time από το δικό σας. Ουσιαστικά έχει νόημα να ορίσετε να ξεκινά νωρίτερα, ώστε, εάν είστε βιαστικός κατά τη διάρκεια της διαδρομής και το προσεγγίσετε αρκετά, να βλέπετε κίτρινα ή κόκκινα φανάρια που θα δυσκολεύουν και θα κάνουν πιο ενδιαφέρουσα την activity. Εάν, λοιπόν, ορίσετε ως Starting Time την 11:55, στο κενό παράθυρο κάτω από το "Pieces of Traffic" θα εμφανιστεί το νέο τρένο ως "Test Service - 11:55:00". Κάνετε κλικ και βάλτε τις ώρες άφιξης που επιθυμείτε, κατ' αναλογία με το δικό σας τρένο. Αν τώρα θέλετε να έχετε και τρένα που κινούνται στην αντίθετη κατεύθυνση, θα πρέπει στο ίδιο Traffic Pattern να δημιουργήσετε ένα καινούριο Service, όπου με τον Path Editor θα φτιάξετε από την αρχή νέο path, Machida - Isehara αυτή τη φορά. Φυσικά, όπως καταλαβαίνετε, όσο περισσότερα τρένα βάζετε τόσο πιο προσεκτικοί πρέπει να



είστε στον έλεγχο της activity σας καθώς και στις ώρες άφιξης στους σταθμούς, ώστε να μη δημιουργούνται μποτιλιαρίσματα ή καθυστερήσεις που μπορούν ακόμα και να κολλήσουν το πρόγραμμα.

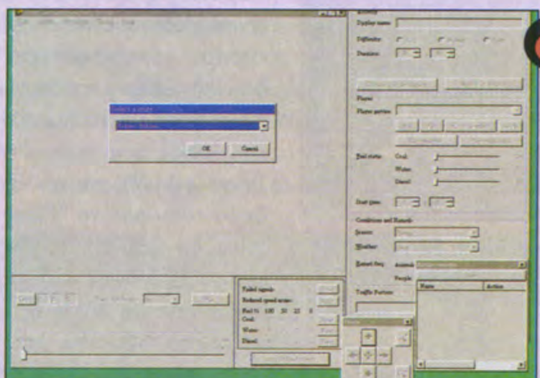
Οταν τελειώσετε και είστε πεπεισμένοι (κατά το δυνατόν) πως η activity σας είναι έτοιμη, πηγαίνετε στο menu και σώστε την (θα βρίσκεται πλέον στο \routes\japan1\activities) ή, ακόμα καλύτερα, δώστε "Package and Save" ώστε να σωθεί όλη η activity μαζί με τα επιμέρους αρχεία (paths, patterns και δεν συμμαζεύεται) ως ένα .apk αρχείο που θα μπορείτε να δώσετε και στους φίλους σας που έχουν το Train Simulator για να παίξουν και αυτοί την activity σας, ή, γιατί όχι, να τη στείλετε και σε μας ώστε, αν είναι ενδιαφέρουσα, να τη συμπεριλάβουμε σε ένα από τα προσεχή συνοδευτικά CD-ROMs μας! Μην ξεχάσετε να διαβάσετε και το ένθετο για τα .apk αρχεία που θα βρείτε στο review μας του προηγούμενου τεύχους.

Κάπου εδώ ο διαθέσιμος χώρος τελειώνει. Οπως καταλαβαίνετε, δεν ήταν δυνατόν να περιγράψουμε παρά μόνο τα βασικά βήματα δημιουργίας μιας απλής Passenger Activity, αφού για να γίνουμε λεπτομερέστεροι και αναλυτικότεροι θα χρειαζόμασταν ολόκληρο βιβλίο. Σας αφήνουμε, λοιπόν, να συνεχίσετε μόνοι σας το... training (με όλη τη σημασία της λέξης) και, αν έχετε απορίες, τα ξαναλέμε!

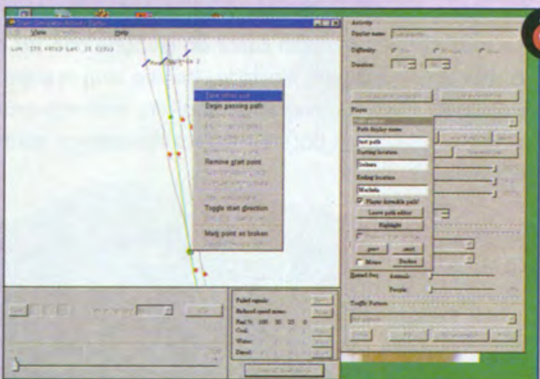
Δημιουργώντας μία νέα Activity



Από το κεντρικό μενού του "Microsoft Train Simulator Editors & Tools" επιλέγετε τον Activity Editor.



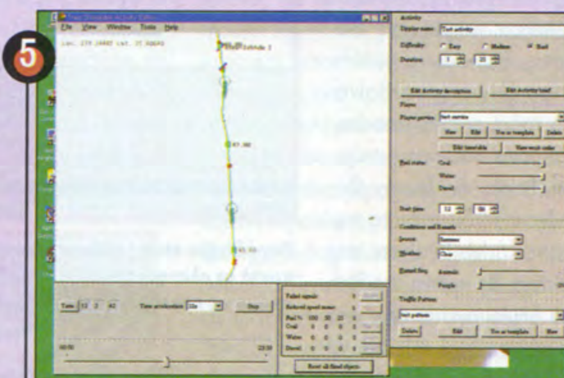
Στη συνέχεια διαλέξτε μία από τις ήδη υπάρχουσες routes. Στο παράδειγμά μας επιλέξαμε την Tokyo - Hakone.



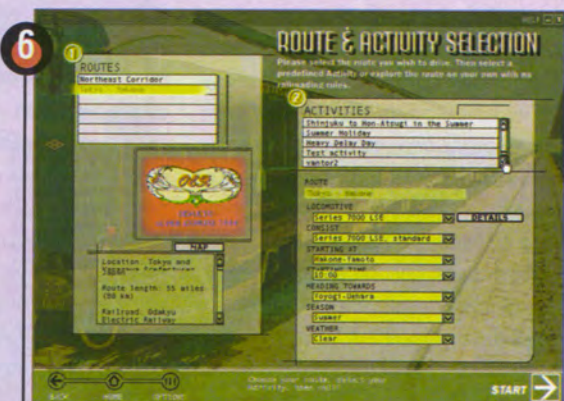
Αν σε μία διασταύρωση, στον Path Editor, θέλετε το τρένο σας να αλλάξει κατεύθυνση, κάνετε δεξί κλικ στο πλησιέστερο Path Point και δώστε "Take Other Exit".



Στη Machida τοποθετήστε το End Point.



Μην ξεχνάτε να ελέγξετε τις activities σας προτού αφήσετε τον Activity Editor.



Η activity σας πλέον θα φαίνεται στο παιχνίδι ως "Test activity" στη διαδρομή Tokyo - Hakone.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Λειτουργικές μονάδες βιβλιοθήκης & DLL Μέρος 22ο

Μετά το CD player που κατασκευάσαμε τον προηγούμενο μήνα, θα περάσουμε στην πεμπτουσία του αντικειμενικού προγραμματισμού. Επειδή σύγχρονος προγραμματισμός σημαίνει modules και DLL, σε αυτό το τεύχος θα προσπαθήσουμε να σας εισαγάγουμε στον ανεξάντλητο κόσμο τους. Ο Wizard της Visual C++ 6.0, άλλωστε, φροντίζει να μας μεταφέρει κατευθείαν στην καρδιά του modular programming...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Κατά καιρούς, μέσα από τις σελίδες αυτής της στήλης, έχουμε καλύψει τόσο θεωρητικά όσο και πιο πρακτικά κάποιες από τις πτυχές του object oriented programming. Αυτόν το μήνα θα μελετήσουμε τη δημιουργία λειτουργικών μονάδων βιβλιοθηκών και DLL. Παρ' όλη τη συγγενική υφή τους, οι δύο προαναφερόμενες έννοιες δεν παρέχουν το ίδιο σύνολο πλεονεκτημάτων και μειονεκτημάτων. Κοινό παρονομαστή, όμως, αποτελεί η ανάγκη για την επαναχρησιμοποίηση χρήσιμων και στοιχειωδών κομματιών κώδικα σε περισσότερες από μία εφαρμογές. Κάποιες από τις κλάσεις που δημιουργούμε μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν σε μία πληθώρα προγραμμάτων. Οι κυριότερες επιλογές που έχουμε για να κερδίσουμε χρόνο είναι οι εξής:

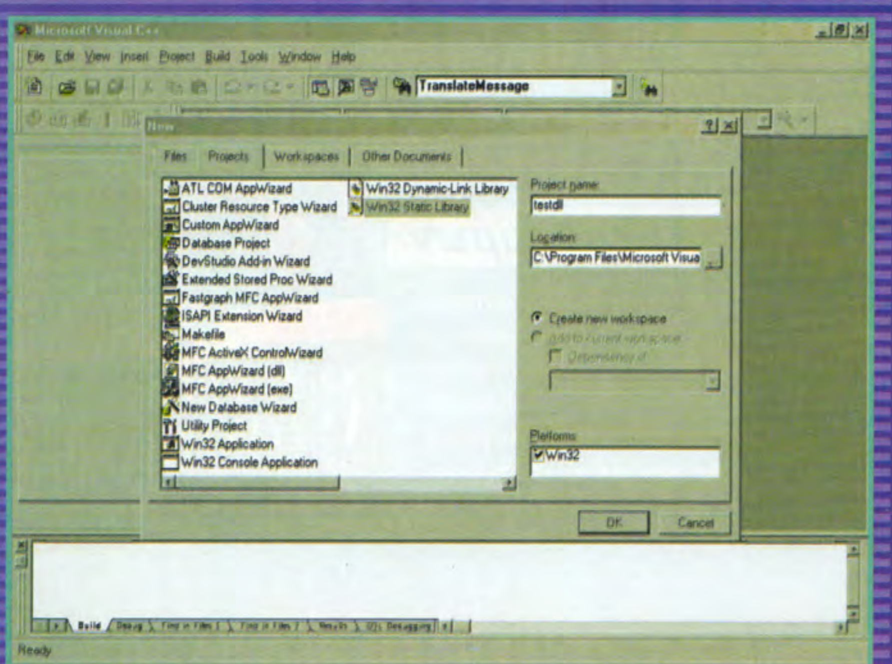
1) Αρχίζουμε τα πρωτόγονα cut-paste, επαναλαμβάνοντας τα χρήσιμα "αποσπάσματα" κώδικα και κάνοντας οποιονδήποτε προγραμματιστή σέβεται τον εαυτό του να ειρωνευτεί τον ερασιτεχνισμό μας...

2) Δημιουργούμε ένα αρχείο επικεφαλίδα και ένα αρχείο υλοποίησης μίας αυτοδιαχειριζόμενης κλάσης, παρέχοντας τις απαραίτητες συναρτήσεις που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν σε οποιοδήποτε πρόγραμμα κάνει include το αρχείο επικεφαλίδα (κάτι παρόμοιο με αυτό που κάναμε στο προηγούμενο τεύχος με το CD player).

3) Δομούμε μία λειτουργική μονάδα βιβλιοθήκης (lib). Χαρακτηριστικό τους είναι ότι ενσωματώνονται στην τελική εκτελέσιμη εφαρμογή, παράγοντας ένα και μοναδικό αρχείο.

4) Κατασκευάζουμε ένα DLL το οποίο μάλιστα, εάν δεν κάνει χρήση των MFC ευκολιών της VC++, μπορεί να είναι προσπελάσιμο και από οποιαδήποτε άλλη γλώσσα.

5) Καταφεύγουμε στην ActiveX τεχνολογία, της οποίας τη χρήση έχουμε δείξει στο παρελθόν.

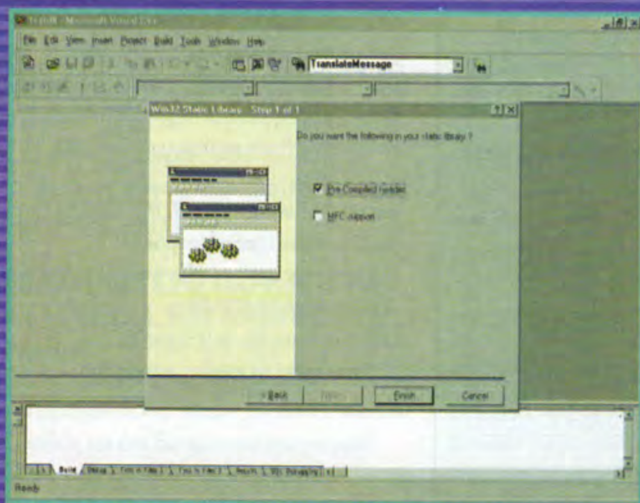


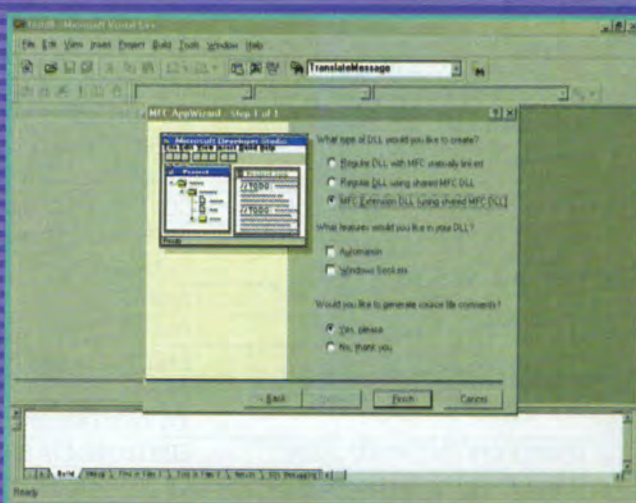
Ο Wizard παρέχει τις απαιτούμενες επιλογές για την κατασκευή κάθε είδους DLL ή βιβλιοθήκης.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ

Μία λειτουργική μονάδα βιβλιοθήκης είναι ένα κλειστό "κουτί" με κλάσεις, μεθόδους, μεταβλητές και συναρτήσεις. Μόνο ο δημιουργός του ξέρει τι έχει συμπεριλάβει μέσα σε ένα τέτοιο αρχείο με προέκταση .lib. Για να γνωρίζει, επομένως, ένας τυχαίος προγραμματιστής τα περιεχόμενά του, χρειάζεται το αρχείο επικεφαλίδα που χρησιμοποιήθηκε για την παραγωγή του .lib αρχείου. Από εκεί μπορεί να διαβάσει τις διαθέσιμες συναρτήσεις και κλάσεις για να τις επικαλεστεί και στο δικό του πρόγραμμα.

Το αρχείο .lib ενσωματώνεται στο εκτελέσιμο αρχείο κατά τη διαδικασία μεταγλώττισης από το πρόγραμμα σύνδεσης. Είναι προφανές ότι το τελικό αρχείο προς διανομή είναι ένα και


Οι δύο επιλογές για τη Win32 Static Library.


Η φόρμα με τις δυνατότητες του MFC DLL Wizard.

συμπεριλαμβάνει εσωτερικά το .lib αρχείο. Αυτή η τεχνική, βέβαια, ενδέχεται να οδηγήσει σε ένα "υδροκέφαλο" εκτελέσιμο, αφού ο κώδικας της βιβλιοθήκης διογκώνει το παραγόμενο .exe. Αλλο ένα μειονέκτημα της συγκεκριμένης πρακτικής είναι το γεγονός ότι οποιαδήποτε μετατροπή, προσθήκη ή βελτίωση στο .lib αρχείο, μας υποχρεώνουν στην εκ νέου σύνδεσή του με κάθε εφαρμογή που το χρησιμοποιεί. Αν και μοιάζει λογικό, καθώς πρέπει να αντικατασταθεί ο παλιός κώδικας μέσα στο εκτελέσιμο από τον ανανεωμένο, θα δούμε ότι με τα DLL κάτι τέτοιο παρακάμπτεται.

ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΑΡΧΕΙΟ .LIB

Ξεκινάμε τον Wizard της VC++ και στο παράθυρο διαλόγου New επιλέγουμε τη Win32 Static Library. Δώστε το επιθυμητό όνομα και πατήστε OK. Στη φόρμα που ακολουθεί έχετε τη δυνατότητα να ενεργοποιήσετε ή όχι τις επιλογές Pre-compiled header και MFC support. Η επιλογή Pre-compiled header σηματοδοτεί τη χρήση προμεταγλωττισμένης επικεφαλίδας, γεγονός που επιταχύνει, συνήθως, τις μεταγλωττίσεις. Η υποστήριξη MFC κρίνεται απαραίτητη μόνο όταν προορίζουμε το περιεχόμενο της βιβλιοθήκης μας να έχει ανάλογες προεκτάσεις.

Αφού τελειώσει ο Wizard τη σύντομη αλλά ουσιώδη δουλειά του, είμαστε έτοιμοι να εισαγάγουμε ένα νέο ή ένα ήδη έτοιμο αρχείο επικεφαλίδα με το αντίστοιχο αρχείο υλοποίησης. Οι κλάσεις και οι ρουτίνες που θα παρέχουν θα είναι το περιεχόμενο του .lib αρχείου. Για να εισαγάγετε αρχεία που έχετε ήδη δημιουργήσει, ανατρέξτε στις επιλογές Project / Add to Project / Files. Πατώντας το γνωστό κόκκινο θαυμαστικό, δεν θα παραχθεί κάποιο εκτελέσιμο .exe αλλά το αντίστοιχο .lib αρχείο για να το χρησιμοποιήσουμε στις υπόλοιπες εφαρμογές μας. Αλλωστε κάτι παρόμοιο κάναμε και με την προσθήκη της βιβλιοθήκης winmm.lib στο προηγούμενο τεύχος, μια βιβλιοθήκη των Windows που μας παρείχε τη λειτουργικότητα του CD player. Αν και η υφή της συγκεκριμένης βιβλιοθήκης διαφέρει αρκετά από αυτό που περιγράφουμε τώρα, είναι ένα πρακτικό παράδειγμα για να καταλάβετε πώς επικαλούμαστε αρχεία τύπου .lib.

Η DLL ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Οι Βιβλιοθήκες Δυναμικής Σύνδεσης (Dynamic Link Libraries ή DLL εν συντομία) είναι μία πιο επαγγελματική, ίσως, προσέγγιση του ζητήματος της ομαδοποίησης ενός συχνά επαναλαμβανόμενου κώδικα. Η διαφορά τους με τις λειτουργικές μονάδες βιβλιοθήκης είναι ότι οι DLL παραμένουν αυτόνομα και ξεχωριστά αρχεία, δίχως να ενσωματώνονται στο εκτελέσιμο. Η μεταγλώττιση της εφαρμογής μας δεν επισυνάπτει τον κώδικα των DLL στο τελικό exe. Η επικοινωνία μεταξύ βιβλιοθήκης και εφαρμογής που τη χρησιμοποιεί γίνεται κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του προγράμματος και όχι κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του. Οποτε κληθεί ρουτίνα που περιέχεται στις DLL, το πρόγραμμα ανατρέχει εκείνη τη στιγμή (από εκεί πηγάζει και το "δυναμικά" στον τίτλο) στο αρχείο βιβλιοθήκης και καλεί τη συνάρτηση. Το DLL αρχείο διατηρεί την αυτονομία του και έχει το χαρακτήρα του "συνεργάτη" της εφαρμογής.

Το γεγονός αυτό οδηγεί σε ένα πιο μικρό εκτελέσιμο, απαλλαγμένο από το φόρτο του κώδικα των βιβλιοθηκών. Παρ' όλα αυτά, η εφαρμογή μας για να τρέξει απαιτεί πλέον και το DLL αρχείο, άρα πληθαίνουν τα αρχεία προς διανομή. Ταυτόχρονα, προκύπτει ένα εξαιρετικά επωφελές πλεονέκτημα. Η οποιαδήποτε αλλαγή στο DLL δεν επηρεάζει το εκτελέσιμο, καθότι ο κώδικας του DLL δεν έχει παρεμβληθεί σε κανένα σημείο του εσωτερικά. Η σύνδεση είναι εξωτερική και κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης. Πρακτικά αυτό μεταφράζεται ως εξής: μπορεί μια βελτιωμένη έκδοση του DLL να αντικαταστήσει την παλιά δίχως την παραμικρή αλλαγή στο εκτελέσιμο αρχείο της εφαρμογής μας. Είναι προφανές πως η κατανομή του προ-

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Προλαβαίνοντας το e-mail κάποιου ξενυχτισμένου και αγανακτισμένου αναγνώστη προειδοποιούμε: Υπάρχει μια περίπτωση ένα DLL να μην είναι δυνατόν να προσπελαστεί από άλλη γλώσσα εκτός της Visual C++ (π.χ. Visual Basic). Αυτό γίνεται όταν το DLL είναι ένα MFC DLL, ένα module δηλαδή που κάνει χρήση των MFC δυνατοτήτων της VC++. Ενα τέτοιο DLL μπορεί να κληθεί μόνο από πρόγραμμα γραμμένο σε περιβάλλον με υποστήριξη MFC. Αναφέρουμε πως το MFC πρότυπο έχουν υιοθετήσει πλέον και οι Borland C++ , Symantec C++.

Θέματα προηγούμενων τευχών

γραμματιστικού φόρτου σε αυτόνομα DLL κάνει ένα πρόγραμμα πιο ευέλικτο, προσαρμόσιμο και εξελίξιμο.

Ακόμα ένα εξαιρετικό πλεονέκτημα των DLL είναι ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν από οποιαδήποτε Visual γλώσσα, άσχετα από τη γλώσσα στην οποία δημιουργήθηκαν. Κάτι τέτοιο ανοίγει το δρόμο για εφαρμογές πολυγλωσσικού προγραμματισμού. Ετσι, για παράδειγμα, ένα απαιτητικό κομμάτι κώδικα μπορεί να "κλειστεί" σε ένα DLL φτιαγμένο με VC++ και να χρησιμοποιείται από ένα απλουστευμένο πρόγραμμα γραμμένο σε Visual Basic. Η συνεργασία των προγραμματιστών απλοποιείται και αποκτά μεγαλύτερη ελευθερία επιλογών.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΣ DLL

Για να δομήσετε ένα εύχρηστο και αποτελεσματικό DLL πρέπει να έχετε κατά νου τον τρόπο λειτουργίας του. Η σημαντικότερη παράμετρος που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι το γεγονός ότι οι συναρτήσεις ενός DLL μπορεί να καλούνται ταυτόχρονα από πολλαπλές εφαρμογές. Οι global μεταβλητές σε ένα DLL αρχείο μπορεί να αλλάζουν από την κλήση μιας συνάρτησης από κάποια εφαρμογή, ενώ μια άλλη εφαρμογή που τρέχει παράλληλα και τις χρησιμοποιεί δεν θα έχει ενημερωθεί. Το αντίδοτο σε τέτοιες χαοτικές καταστάσεις είναι η εξαγωγή και εισαγωγή δεδομένων στις κλάσεις μόνο μέσω συναρτήσεων και ποτέ με την απόδοση τιμών απευθείας σε μεταβλητές.

Παράλληλα, ένα κανονικό DLL (και όχι ένα με MFC επεκτάσεις) δεν μπορεί να εξάγει κλάσεις. Μπορεί να τις χρησιμοποιεί εσωτερικά, αλλά το εξαγόμενο προϊόν θα είναι συναρτήσεις. Μία εξαγόμενη συνάρτηση δηλώνεται ακολούθως:

```
extern "C" <τύπος συνάρτησης> PASCAL
EXPORT <δήλωση συνάρτησης>
```

Το κομμάτι extern "C" διευκρινίζει ότι η συνάρτηση είναι μία συνάρτηση γλώσσας C, ενώ η λέξη PASCAL διευκρινίζει τον τρόπο με τον οποίο θα μεταβιβαστούν στο σωρό τα ορίσματα της συνάρτησης. Στην προκειμένη περίπτωση σημαίνει αντίθετα από τον συνηθισμένο τρόπο κάτι που πρέπει να προσεχθεί από την εφαρμογή που θα καλέσει την εν λόγω συνάρτηση. Η λέξη EXPORT είναι και αυτή που ανακοινώνει το εξαγώγιμο της συνάρτησής μας προς όποια εφαρμογή τη χρειαστεί.

Σημαντικό είναι, επίσης, το αρχείο DEF το οποίο παράγει ο DLL Wizard και έχει τη μορφή:

```
LIBRARY "testdll"
DESCRIPTION ìtestdll Windows Dynamic
Link Library'
EXPORTS
; Explicit exports can go here
TestFunction1
TestFunction2
```

Κάτω από τον τίτλο EXPORTS, όπως βλέπετε, καλείστε να τοποθετήσετε όλες τις συναρτήσεις προς εξαγωγή. Σημειώστε, επίσης, πως αν δουλεύετε σε MFC DLL, τότε κάθε συνάρτηση στην αρχή της πρέπει να μοιάζει κάπως έτσι για να αποφευχθούν περίεργα κολλήματα:

```
extern "C" void PASCAL EXPORT
TestFunction1(παράμετροι...)
{
AFX_MANAGE_STATE
(AfxGetStaticModuleState());
// Ακολουθεί το κυρίως μέρος της
συνάρτησης
.
.
.
}
```

Οσον αφορά στη δημιουργία ενός DLL με τη βοήθεια του Wizard η διαδικασία μοιάζει με αυτήν που ακολουθήσαμε στις λειτουργικές μονάδες βιβλιοθήκης. Απλώς επιλέγουμε τον MFC AppWizard (DLL) και στο επόμενο βήμα αποφασίζουμε τι είδος DLL MFC επέκτασης θέλουμε. Αν θέλουμε κανονικό DLL, ανατρέχουμε στο Win32 Dynamic-Link Library Wizard. Μην παραξενευτείτε όταν δείτε να ξαναδημιουργείται αρχείο .lib μετά το πάτημα του θαυμαστικού. Αλλωστε αυτός είναι και ο ευκολότερος τρόπος με τον οποίο μπορείτε να εισαγάγετε τη λειτουργικότητα ενός DLL στην εκάστοτε εφαρμογή σας, με την προσθήκη του αρχείου .lib που θα το συντροφεύει. Το αρχείο .lib δεν περιέχει παρά μόνο τις δηλώσεις των εξαγώγιμων συναρτήσεων και είναι μία "σκιώδης" απομίμη-

Επικοινωνία με τη στήλη

Ενώ το καλοκαίρι αφήνει τη θέση του στα σχολεία και τις εξεταστικές (διπλές μάλιστα για πολλούς!), η στήλη επιμένει να ακολουθεί τις προσταγές σας οι οποίες τελευταία τείνουν να γίνουν αντικρουόμενες. Αρκετοί από εσάς ζητούν απλουστευμένα μαθήματα C++ και κάποιοι άλλοι απαιτούν την ανάλυση πιο "visual" τεχνικών. Συνεχίστε να καθορίζετε το μέλλον του περιεχομένου αυτών των σελίδων με τα mails σας στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com. Εμείς προσπαθούμε, όπως παρατηρείτε, να σας αφήσουμε όλους ικανοποιημένους...

ση του .lib αρχείου των λειτουργικών μονάδων βιβλιοθήκης που προαναφέραμε. Παρέχει, όμως, έναν απλό τρόπο προσπέλασης των περιεχομένων ενός DLL από μία εφαρμογή. Υπάρχει, φυσικά, και η αμεσότερη προσπέλαση, χωρίς τη διαμεσολάβηση αυτού του αρχείου, εγχείρημα όμως σαφώς δυσκολότερο και προγραμματιστικά απαιτητικότερο.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗΣ DLL

Ακολουθεί ένα σύντομο παράδειγμα για να πειραματιστείτε και να λύσετε τυχόν απορίες σας. Παρατίθενται τα header και source files του DLL, καθώς και ένα δοκιμαστικό πρόγραμμα...

Header File (dlltest.h):

```
#ifndef _DLLTEST_H_
#define _DLLTEST_H_

#include <iostream.h>
#include <stdio.h>
#include <windows.h>

extern "C" __declspec(dllexport) void
NumberList();
extern "C" __declspec(dllexport) void
LetterList();
#endif
```

Source File (dlltest.cpp):

```
#include "dlltest.h"

#define MAXMODULE 50

char module [MAXMODULE];
extern "C" __declspec (dllexport)
void NumberList() {

GetModuleFileName (NULL, (LPTSTR)
module, MAXMODULE);

cout << "\n\nThis function was called from "
<< module
<< endl << endl;
cout << "NumberList(): ";
for(int i=0; i<10; i++) { cout << i << " "; }
cout << endl << endl;
}

extern "C" __declspec (dllexport)
void LetterList() {
GetModuleFileName (NULL, (LPTSTR)
module, MAXMODULE);

cout << "\n\nThis function was called from"
<< module
<< endl << endl;

cout << "LetterList(): ";

for(int i=0; i<26; i++) {

cout << char(97 + i) << " ";
}

cout << endl << endl;
}
```

DLL Test Source File (dllrun.cpp) - Win32 Console Application:

```
#include <conio.h>
#include <dlltest.h>

void main() {

NumberList();
LetterList();
getch();
}
```

ΠΡΟΣΕΧΩΣ...

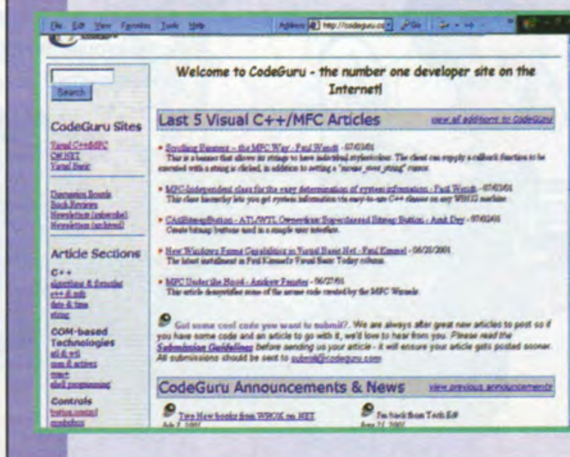
Οσα διαβάσατε στις προηγούμενες σελίδες δεν είναι παρά ένας ελάχιστος πρόλογος στο μεγάλο βιβλίο του modular programming. Πάει καιρός που η εκάστοτε εφαρμογή ήταν ένα εκτελέσιμο. Η χρήση DLL είναι ευρέως διαδεδομένη και ακολουθείται χρόνια και από την ίδια την Microsoft. Χαρακτηριστικό είναι το αποτέλεσμα ενός search των DLL αρχείων που έχετε στο σκληρό σας. Μάλλον θα εκπλαγείτε! Το programming αυτού του μήνα, δεν θα μπορούσε να έχει σκοπό να σας μάθει το χώρο ανάπτυξης DLL, αφού είναι ένας τομέας για τον οποίο θα δαπανήσετε αρκετές ώρες διαβάσματος και πειραματισμών, αν αποφασίσετε να τον γνωρίσετε. Ελπίζουμε, όμως, να σας δώσαμε τα κατάλληλα ερεθίσματα για να τρέξετε στο πλησιέστερο βιβλιοπωλείο ή για να το πάρετε απόφαση ότι ο προγραμματισμός είναι κάτι που δεν σας συγκινεί!

Οπως και να 'χει, από τα επόμενα τεύχη θα επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον μας σε πιο visual τεχνικές. Οσοι φίλοι ζήτησαν μία περιληπτική απλουστευτική ματιά σε θέματα C για να μπορέσουν να εγκλιματιστούν με το περιεχόμενο της στήλης δεν πρέπει να έχουν παράπονο. Αν και ήδη έχουμε πραγματευτεί κατά καιρούς απαιτητικότερα θέματα όπως τα DirectX και το MFC, από εδώ και πέρα θα δώσουμε περισσότερο βάρος στον προγραμματισμό σε "καθαρή" Visual C++, ώστε σταδιακά να ικανοποιήσουμε και αναγνώστες που απαιτούν κάτι πιο εξεζητημένο. Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει πως δεν θα επανερχόμαστε σε θέματα που θέτετε στα e-mails σας, όσο απλοϊκά και αν ακούγονται για μερικούς. Ας μην ξεχνάμε πως το "PC Master" είναι το μοναδικό περιοδικό που πραγματεύεται θέματα C και Visual C++, οπότε το εύρος των απαιτήσεων που πρέπει να καλύψει είναι επιεικώς τεράστιο! PC

Προτεινόμενο site

➤ www.codeguru.com

Στο site www.codeguru.com θα βρείτε έναν παράδεισο προγραμματιστικών πηγών! Το ηλεκτρονικό αυτό περιοδικό προγραμματισμού καλύπτει με εξαιρετική πληρότητα τα περιβάλλοντα ανάπτυξης εφαρμογών της Visual C++/MFC, C#/.NET και Visual Basic. Ειδικότερα για τη Visual C++ θα βρείτε άφθονα άρθρα, tutorials και πηγαίο κώδικα. Δείτε μερικές μόνο από τις κατηγορίες που καλύπτονται: C++, COM-based Technologies, MFC Controls, Database programming, Frameworks, Graphics & Multimedia, DirectX, OpenGL, Internet & Networking, Visual Studio add-ins & macros, DLL, help systems, Win32, Windows & Dialogs, Console programming! Μπορεί να μην υποκαθιστά ένα καλό βιβλίο, σίγουρα, όμως, θα σας προσανατολίσει και θα σας ενημερώσει για τις νέες προγραμματιστικές τακτικές.



Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΚΡΙΤΙΚΗ

Αγαπητοί PC Masters,
Συγχαρητήρια για ακόμα μία φορά για την πολύ καλή δουλειά που κάνετε. Ας αφήσω όμως τους επαίνους και ας μπω κατευθείαν στο "ψητό".

Καταρχήν, νομίζω ότι το έντυπο που συνοδεύει το περιοδικό (αυτό με τις ερωτήσεις, ντε!) θα ήταν καλό να υπάρχει και στο site του "PC Master" για μεγαλύτερη ευκολία και πιο γρήγορα αποτελέσματα. Πολλοί, βλέπετε, βαριούνται να το ταχυδρομήσουν - όπως και εγώ!-, αν και θέλουν να συμμετέχουν στη διαμόρφωση του δικού τους περιοδικού (συγχωρέστε μου τον εγωισμό, απλώς έτσι νιώθω...).

Επίσης, θα ήθελα να εκφράσω τη γνώμη μου για κάποιες στήλες του περιοδικού, όπως η "Hall of Fame". Δεν καταλαβαίνω την ύπαρξή της και μάλιστα με τρεις σελίδες, όπως και της στήλης "Music.net", η οποία νομίζω ότι δεν αφορά στο περιοδικό και δεν μπορεί να καλύψει όλα τα γούστα των αναγνωστών. Βλέπετε, η μουσική είναι κάτι απόλυτα υποκειμενικό. Για τη στήλη "Do it yourself" θα ήθελα να ασχολείται με λίγο πιο εξειδικευμένα πράγματα και όχι με απλοϊκά, όπως πώς θα γράψουμε ένα CD ή πώς δουλεύει το Excel! Αυτά τα θέματα θα μπορούσατε να τα έχετε σε μία άλλη στήλη όπως ήταν η "Press Start". Μία στήλη, επίσης, με τεχνικά προβλήματα αναγνωστών θα ήταν ευπρόσδεκτη. Εχω όμως ακόμα ένα παράπονο. Οι adventurόφιλοι και οι strategάδες (ποπό λέξεις!) έχουν δικές τους σελίδες. Γιατί να μην έχουν και οι actionάδες και simulatόπουλοι; Δύο στήλες ακόμα λοιπόν! Τα άρθρα "Fantasy κόσμοι" ή οι βιογραφίες γνωστών δημιουργών, δεν ξέρω πόσους ενδιαφέρουν αλλά εμένα με αφήνουν παντελώς αδιάφορο.

Για τα reviews το μόνο που θα ήθελα είναι να καθιερωθεί το "Αρνητικά-Θετικά" και η "Δεύτερη γνώμη". Στα προϊόντα που παρουσιάζετε να έχουν όλα τιμές σε δραχμές ή σε ευρώ και όχι σε δολάρια (πώς πήγε σήμερα, έπεσε ή σηκώθηκε;) και με ΦΠΑ. Βαρεμάρα που έχω θα μου πείτε! Οχι, δεν είναι αυτό, απλώς είναι εκνευριστικό να θέλεις να δεις πόσο κοστίζει κάτι που σε ενδιαφέρει και να ψάχνεις κομπιουτεράκι και να μην έχεις ή να μην ξέρεις πόσο έχει το δολάριο.

Το DVD νομίζω ότι είναι νωρίς ακόμα να συνοδεύει το περιοδικό, περιμένετε λίγο, τι βιάζεστε; Το CD καλό θα ήταν να έχει και άλλα extras όπως χρήσιμα προγραμματάκια για επεξεργασία ήχου, εικόνας, βίντεο, ιστοσελίδων ή ό,τι άλλο βρείτε που να είναι ενδιαφέρον Α! μειώστε λίγο τα trailers.

Αυτά... (ουφ!)

Υ.Γ. 1: Μπορείτε να βάζετε στο περιοδικό διευθύνσεις με sites που έχουν λύσεις κάποιων παιχνιδιών στα ελληνικά, αν γίνεται ή, αν όχι, στα αγγλικά (Opsys, Tomb Raider...).

Υ.Γ. 2: Ελληνική μουσική και πάλι ελληνική και μάλιστα λαϊκή. (Α, ρε Στράτο, πού είσαι; Οχι, δεν είμαι 50άρης, 20 είμαι)!

Νίκος JC

Φίλε Νίκο,
Οι προτάσεις σου θα ληφθούν σοβαρά υπόψη. Οταν ένα προϊόν δεν έχει ακόμη κυκλοφορήσει στη χώρα μας, δεν είναι δυνατόν να έχουμε την τιμή του σε δραχμές. Αναμένουμε και τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου για να έχουμε μια σφαιρικότερη άποψη σχετικά με τις προτιμήσεις σας, προκειμένου να διαμορφώσουμε το "PC Master" που εσείς ζητάτε. Ερχονται σύντομα εξελίξεις...



TURNBASED STRATEGIES

Χαίρετε, αξιότιμοι συντάκτες του αξιολογότατου αυτού περιοδικού,
Είμαι ένας από τους εκατομμύρια αναγνώστες σας που σας γράφω για πρώτη φορά, θέλοντας να αναφερθώ στην έλλειψη αναφοράς στα παιχνίδια της κατηγορίας turnbased strategy, της οποίας είμαι φανατικός οπαδός.

Εχετε ξοδέψει χιλιάδες σελίδες στα παιχνίδια τύπου Starcraft, Red Alert, Age of Empires κ.λπ. - και καλά κάνετε αφού το θέμα πουλάει από άποψη αναγνωστικού κοινού -, ενώ για παιχνίδια όπως το φανταστικό Close Combat Series (για το οποίο έχουν βγει άπειρα patches, add-ons, mods), το Axis & Allies (βγαίνει τώρα και μία νέα έκδοσή του, το Axis & Allies: Europe), το Panzer General 2, το πιο παλιό Lords of the Realms 2 (το οποίο συνδύαζε τέλεια turn based strategy με real time battles) ή ακόμα και το αρχαίο Defender of the Crown και το Centurion γίνονται απλές αναφορές έως καθόλου, αφού τα ψώνια που παίζουν τέτοια παιχνίδια είναι ελάχιστα.

Εγώ πιστεύω, κύριοι, ότι αυτοί που παίζουν τέτοιες παιχνιδάρες είναι "παιχνιδόβιοι" κάποιας ηλικίας (26-35) που έχουν βαρεθεί το άγχος του χρόνου και της ταχύτητας του click του ποντικιού, δεν τους ενδιαφέρουν τα γραφικά και ο ήχος, αλλά φτιάχνονται με τον τρόπο παιξίματος και τους αρέσει η στρατηγική καθώς και ο βαθμός δυσκολίας και αυξημένης σκέψης. Αλλωστε, πώς να το κάνουμε, θεωρώ πιο δύσκολο και ενδιαφέρον να σκέφτομαι πώς να κατανείμω το λιγοστό εισόδημα που έχω για αγορές στο Axis & Allies από το να χτίζω με μια σταθερή σειρά τα κτήρια είτε στο AoE2 είτε οπουδήποτε αλλού. Βλέπετε, έχω φτάσει σε σημείο να πιστεύω ότι

εμείς της παλαιάς γενεάς που μεγαλώσαμε με ZX Spectrum, Commodore 64 και Amstrad 6128, είμαστε καταδικασμένοι στην αφάνεια του κέρδους και των εντυπωσιασμών των νέων - άχρηστων κατά τη γνώμη μου -παιχνιδιών, γιατί, πώς να το κάνουμε, τα καλά παιχνίδια παίζονται όσα χρόνια και αν περάσουν, ενώ τα νέα μόλις τα τελειώνεις είτε με σπασίματα είτε με τη μαγκιά σου δεν τα ξαναπαίζεις, με ελάχιστες φωτεινές εξαιρέσεις όπως το Diablo. Το καλό είναι ότι στο Internet βρίσκεις κοινότητες που στηρίζουν τέτοια παιχνίδια, π.χ. Close Combat, αλλά το θέμα είναι να υπάρχει και προβολή από αξιόλογα περιοδικά όπως το δικό σας, που ομολογουμένως έχετε κάνει αρκετές προσπάθειες αλλά.... ρε παιδιά, κάντε και κανένα review για κάποια παιχνιδάκια μη εμπορικά όπως το Diplomacy και γενικώς για τέτοιου είδους παιχνίδια, ώστε να μην είμαστε αναγκασμένοι να τα αγοράζουμε και μετά να μετανιώνουμε για τα λεφτά που δώσαμε ή τουλάχιστον να ξέρουμε τι πάμε να αγοράσουμε. Μην επικεντρώνεστε σε εμπορικούς κύκλους και αναλώνεστε μόνο εκεί.

Εν κατακλείδι, θέλω να πω πως εντάξει με την αξιολογότατη μάχη που δίνετε για τα adventures παιχνίδια, πολύ καλά κάνετε κι εγώ μαζί σας είμαι, αν και δεν παίζω πια τέτοιου είδους παιχνίδια, θα ήθελα όμως με αυτό το γράμμα μου να σας επισημάνω ότι υπάρχει και η μικρή κοινότητα των turn based strategies fans που θα ήθελε να δει από εσάς μια μικρή μάχη για πάρτη της.

Σας ευχαριστώ για το χώρο που μου διαθέσατε και δεν με πετάξατε στον αδηφάγο κάλαθο των αχρήστων. Ελπίζω σε μια μικρή τυπική απάντηση, έτσι για να δω ότι ενδιαφέρεστε.

Ευχαριστώ για ακόμα μία φορά.
Αλέξανδρος ο Μακεδών

Φίλε Αλέξανδρε,
Οπως θα έχεις κι εσύ ο ίδιος διαπιστώσει, το "PC Master" δεν προβάλλει από τις σελίδες του μόνο τα εμπορικά παιχνίδια, τουναντίον μάλιστα. Θα προσπαθήσουμε στα επόμενα τεύχη μας να ικανοποιήσουμε περισσότερο τους φίλους της κατηγορίας των turnbased strategies, ελπίζουμε βέβαια να βοηθήσουν λιγάκι και οι εταιρείες... βγάζοντας τίτλους της προκοπής που θα είναι όντως άξιοι αναφοράς!

ΔΥΟ... ΠΙΣΤΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ!

Χαιρετώ τον αθάνατο "master" των PCs,
Το PC μου και εγώ, αν και παλιοί αναγνώστες σου, ναι "αναγνώστες σου" καλά γράφω (εγώ διαβάζω το περιοδικό και το PC μου το CD-ROM) είναι η πρώτη φορά που τολμάμε να σου γράψουμε και ελπίζουμε όχι η τελευταία.

Πριν από περίπου 2-3 μήνες άρχισα να ασχολούμαι με το 3D Studio Max και πωρώθηκα τόσο πολύ ώστε πιστεύω ότι σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα έφτασα σε ικανοποιητικά επίπεδα. Ετσι, αποφάσισα να σας στείλω ένα από τα δημιουργήματά μου. Πιστεύω ο χρόνος που σπατάλησα για να το σχεδιάσω με τόσο μεράκι και καλή διάθεση να μην πάει χαμένος.

Υ.Γ. 1: Εάν μπορείτε, βάλτε κανένα demo του Max Payne στο επόμενο τεύχος σας.

Υ.Γ. 2: Μία καλή ιδέα θα ήταν να αφιερώνατε 1-2 σελίδες όπου οι αναγνώστες που ασχολούνται με το χώρο του 3D modelling να μπορούν να παρουσιάσουν τα έργα τους.

Υ.Γ. 3: Χαιρετώ όλους τους Brothers Of Metal και οι υπόλοιποι θα πρέπει να καταλάβουν ότι το Metal είναι το μόνο είδος μουσικής που κρατάει και θα κρατάει την παράδοση για να μπορεί να λέγεται με το όνομά του "Metal". Από εκεί και πέρα τα πράγματα αλλάζουν, οδεύοντας προς το λεγόμενο "μέλλον" που είναι τα "μπίτια".

Υ.Γ. 4: Συγγνώμη αν σας κούρασα και ελπίζω σε δημοσίευση για τους λόγους που προανέφερα.

Υ.Γ. 5: Keep up the good work.
#*PKS*#

Φίλε μας,
Σε αυτό το τεύχος θα βρεις ένα μεγάλο review του Max Payne, ενώ φυσικά θα συμπεριλάβουμε στο συνοδευτικό μας CD-ROM το demo του μόλις κυκλοφορήσει (τα demos δεν τα φτιάχνουμε εμείς, αλλά οι εταιρείες!). Δυστυχώς, το e-mail που μας έστειλες δεν περιείχε κάποιο attachment - μάλλον θα χάθηκε κάπου στο δρόμο! Αρκέσου, λοιπόν, σε ένα σκιτσάκι του Παναγιώτη προς το παρόν...



ROCKMASTER FESTIVAL

Αγαπητό "PC Master",
Δεν χρειάζεται να σου αναφέρω την εκτίμηση που τρέφουμε όλοι οι φανατικοί κομπιουτεράδες για εσένα, διότι είναι πολύ γνωστό. Αφορμή για το γράμμα μου στάθηκε η επιστολή κάποιου (άσχετου προφανώς με τη μουσική) στο τεύχος 141. Ο εν λόγω κύριος αφήνει σαφείς αιχμές για τη rock και metal μουσική, υποστηρίζοντας ότι η dance ή η trance είναι καλύτερα και ανώτερα ποιοτικώς είδη μουσικής. Είναι φανερό ότι ο τύπος δεν έχει ιδέα από μουσική ή ότι δεν ζει στον πλανήτη Γη! Αγόρι μου, για πες μου, τα τραγούδια που ακούς τώρα μέχρι πότε θα τα ακούς;

Μέχρι τον Σεπτέμβριο; Τον Οκτώβριο; Θα έχουν αντέξει μέχρι τότε; Γιατί σίγουρα μέχρι το πολύ τον Οκτώβριο θα έχουν ξεχαστεί. Αν κάνω λάθος, διόρθωσέ με. Τώρα για πες μου, ένα τραγούδι rock /metal θα ξεχαστεί τόσο εύκολα; Τα rocks είναι διαχρονικά τραγούδια και δεν πρόκειται να ξεχαστούν ποτέ.

Στον τομέα της ποιότητας, τώρα, δεν νομίζω ότι τίθεται καν θέμα. Ποιο είναι ποιοτικό τραγούδι; Το Dance with the Devil; Είδατε που έφτασαν οι άνθρωποι (D. Devils); Για να πουλήσουν έφτιαξαν τραγούδι με "σατανιστικούς" στίχους! Μόνο έτσι μπορούν να προσελκύσουν κόσμο. Και τελικά τι κατάφεραν; Ναι μεν δημιούργησαν μεγάλο κοινό, αλλά έδειξαν μέχρι ποιο σημείο μπορούν να φτάσουν προκειμένου να κερδίσουν σε χρήμα και δημοσιότητα. Σε λίγο θα βγάλουν και τραγούδι που θα έχει κανονικό σατανιστικό ύμνο και, φυσικά, όλοι οι πωρωμένοι και χαζοί θα τρέξουν να το αγοράσουν. Αντίθετα, τα rock τραγούδια μπορεί να έχουν κάποιο φανατισμό αλλά είναι τρόπος ζωής πλέον, έχουν το νόημά τους, είναι συγκινητικά και ικανά να σου προκαλέσουν κάθε συναίσθημα. Πόσοι από εσάς έχετε ακούσει μπαλάντες και δεν σας έχει σηκωθεί η τρίχα;

Οφείλω να ομολογήσω ότι πριν από έναν χρόνο ήμουν και εγώ φανατικός της dance μουσικής και ακόμα την ακούω, αλλά πλέον δεν μπορώ να τη συγκρίνω με τη rock μουσική. Κάποτε έλεγα ότι δεν υπάρχει καλύτερη μουσική από την dance, αλλά ευτυχώς κατάλαβα το λάθος μου μόλις άκουσα τραγουδάρες όπως το Child in Time ή το Melancholy ή το Brave New World.

Αυτά είχα να πω και ελπίζω σε δημοσίευση, γιατί υπάρχουν πολλοί τέτοιοι άμυαλοι και πρέ-

πει να βάλουν μυαλό. Ευτυχώς, μου δόθηκε η ευκαιρία να τα πω, γιατί πραγματικά είναι κρίμα και άδικο να βάζουμε την dance μουσική πάνω από τη rock.

Υ.Γ. 1: Ποια είναι η γνώμη σας για το Half-Life: Blue Shift; Το έπαιξα και νομίζω ότι είναι πολύ καλό. Ελπίζω σε ένα review.

Υ.Γ. 2.: Πότε πιστεύετε ότι θα βγει το Warcraft 3; Ελπίζω αρκετά σύντομα...

KEEP UP THE GOOD WORK!

Angel-zero

Φίλε μας,

Θα διάβασες φαντάζομαι στο προηγούμενο τεύχος το review του Half-Life: Blueshift, οπότε είδες και τη γνώμη του συντάκτη μας. Οσο για το Warcraft 3 τα νέα δεν είναι ευχάριστα, αφού η Blizzard, πιστή στις παραδόσεις, μετέθεσε την κυκλοφορία του για το 2002, υποστηρίζοντας πως θέλει να δώσει περισσότερο χρόνο στην ομάδα σχεδιασμού για να κάνει όσο το δυνατόν αρτιότερη δουλειά.

ROCKMASTER FESTIVAL VOL. 2

Αγαπητοί φίλοι,

Πρώτα απ' όλα συγχαρητήρια για το περιοδικό σας, το οποίο έχει σίγουρα μεγάλη απήχηση σε όλους εμάς που ασχολούμαστε με τον κόσμο της πληροφορικής. Αν και είμαι αναγνώστης από το τ. 42, είναι η πρώτη φορά που γράφω για να διαμαρτυρηθώ για ένα φαινόμενο που με εκνευρίζει πολύ. Φαίνεται ότι κάποιοι θερμόαιμοι οπαδοί της metal έκαναν λάθος και αντί να στείλουν τα γράμματά τους στο "Metal Hammer" ή το "Metal Invader", τα έστειλαν στο "PC Master". Ναι, σε εσάς απευθύνομαι Bli][zEr, Ms Exorcist, CaVir, IronBeast και λοιποί μεταλλάδες που κοντεύετε να καταστρέψετε την πιο ενδιαφέρουσα στήλη του περιοδικού. Ενδεικτικά αναφέρω ότι είμαι οπαδός της psychedelic trance και δεν με νοιάζει καθόλου αν οι Metallica είναι καλύτεροι από τους Iced Earth ή αν τα τραγούδια των Maiden είναι φτιαγμένα για 2, 3 ή 15 κιθάρες. Αυτό που ξέρω είναι ότι κάθε μήνα σκάω 1.800 δρχ. και αντί να διαβάσω απόψεις των αναγνωστών σχετικά με πληροφορική, διαβάζω απόψεις για μουσική. Και μάλιστα απόψεις τελείως ανώριμες, αφού τύποι όπως οι Bli][zEr και IronBeast είναι ανίκανοι να σεβαστούν τις μουσικές προτιμήσεις των άλλων (βλ. γραφόμενά τους για "μουσικά ακούσματα τύπου Βίσση"). Μπορεί να απεχθάνομαι τη metal αλλά να είστε σίγουροι ότι άκουσα κι αυτό το είδος μουσικής προτού καταλήξω σε αυτό που με εκφράζει. Πάρτε το, λοιπόν, χαμπάρι ότι το "PC Master" είναι περιοδικό για υπολογιστές και πηγαίνετε να τσακωθείτε πουθενά αλλού. Θερμή παράκληση προς τους υπευθύνους της "Αλληλογραφίας" να προσπαθήσουν να διορθώσουν την κατάσταση, γιατί έχει παρατραβηχτεί το σκοινί και είμαι σίγουρος ότι όλοι οι αναγνώστες έχουν αηδιάσει με την όλη ιστορία.

Peace, unity and RESPECT

Morgan_Gus

Υ.Γ. 1: Απαιτώ δημοσίευση (πρωτάρης γαρ)!

Υ.Γ. 2: Αν όχι, please ανταλλαγή απόψεων στο morganet2@hotmail.com.

Υ.Γ. 3: Δεν σχολιάζω τα γραφόμενα του IronBeast στο τ. 140 περί του τι οφείλει να ακούει ο σωστός RPGάς. Ο πιτσιρίκος βρίσκεται αλλού και πρέπει να ανοίξει τα μάτια και τα αυτιά του γρήγορα!

Φίλε μας,

Δημοσιεύουμε ευχαρίστως την επιστολή σου αν και, εδώ που τα λέμε, δεν βλέπω... φως στο βάθος του τούνελ! Με τα περί μουσικής πιάσαμε "φλέβα" και δεν βλέπω να γλιτώνουμε εύκολα. Οπου να 'ναι θα πλακώσουν και οι τζαζίστες, οι μπλουζίστες, οι new-agers και δεν συμμαζεύεται, οπότε... no hope στον ορίζοντα!

ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΚΑΙ... ΣΑΦΗΣ

Αγαπητό "PC Master",

Εχω ένα CD με MP3 (σε φακέλους και υποφακέλους). Πώς θα μπορούσα να εκτυπώσω μία λίστα με τη σειρά των τραγουδιών;

Μάριος Ιωαννίδης

Φίλε Μάριε,

Ο πιο εύκολος τρόπος είναι να μπεις σε DOS mode, να πας στο directory όπου βρίσκονται τα κομμάτια και να δώσεις την εντολή dir >1.txt, οπότε όλα τα περιεχόμενα του directory θα αποθηκευθούν σε ένα αρχείο με όνομα 1.txt το οποίο στη συνέχεια μπορείς να επεξεργαστείς. Με την εντολή dir /? θα εμφανιστούν όλες οι δυνατότητες παραμετροποίησης της "dir" command, κάποιες από τις οποίες μπορείς, αν θέλεις, να ενσωματώσεις για καλύτερα αποτελέσματα. Αθάνατο DOS!



ADVENTURES ΚΑΙ PIXEL

Αγαπητό "PC Master",

Από την πρώτη στιγμή που έμαθα να διαβάζω, διάβαζα το "Pixel" που έπαιρνε το μεγάλο αδελφάκι μου, ενώ είχαμε αποκτήσει τον πρώτο Η/Υ μας, μία AMIGA 500 (1989 περίπου) και αν δεν κάνω λάθος το πρώτο παιχνίδι που έπαιξα ήταν το Hero's Quest I: So You Want To Be a Hero (νυν Quest For Glory). Δεν είναι τυχαία, λοιπόν, η αγάπη που έχω αναπτύξει για τα adventures από τότε μέχρι σήμερα. Είναι και πιστεύω ότι θα συνεχίσουν να είναι τα αγαπημένα μου παιχνίδια έως ότου να μην έχω ούτε μια στιγμή ελεύθερο χρόνο για να ασχοληθώ μαζί τους (δεν νομίζω πως θα συμβεί ποτέ κάτι τέτοιο, έτσι θέλω να ελπίζω τουλάχιστον). Στη στροφή μιας ολόκληρης γενιάς (της δικιάς μου σίγουρα) προς τα adventures βοήθησε και συνεχίζει να το κάνει ο Μεγάλος Α.Π. Τσουρινάκης, ένας άνθρωπος που έρχεται στο μυαλό όλων μας ακούγοντας τη λέξη adventure ή adventurer. Για τον Α. Τσουρινάκη θα μπορούσα να αφιερώσω πολλές σελίδες, καθώς ήταν και είναι μία πολύ σημαντική μορφή στο χώρο των adventures, αλλά και των PCs γενικότερα, κάτι που ίσως γίνει στη δεύτερη επιστολή μου προς το περιοδικό. Αλήθεια, Ανδρέα, τι θα έλεγες να έγραφες ένα βιβλίο που θα περιείχε την ιστορία των adventures (όπως στην εισαγωγή του δεύτερου βιβλίου "Adventures: Οι θρυλικοί πάπυροι της μυθικής Αράδαινας", αλλά πιο αναλυτικά περιλαμβάνοντας τα σημαντικά γεγονότα από τότε έως και σήμερα με καθετί σημαντικό στο χώρο των adventures, όπως πώληση παλιών εταιρειών).

Αλλά ήδη έχω ξεφύγει από τον αρχικό σκοπό αυτής της επιστολής, που γράφεται μόνο και μόνο για να υποστηρίξω την καταπληκτική ιδέα του φίλου Warlock (τ. 140) την οποία σίγουρα πολλοί από εμάς είχαν σκεφτεί, αλλά ποτέ δεν τολμήσαμε να την εκφράσουμε

*(φόβος για τα μαστίγια του Βάγγου και του Γιαννάκη; Τι να πω, δεν ξέρω). ΠΡΕΠΕΙ να βάλετε όλα τα τεύχη του παλιού καλού "Pixel" σε ένα CD σε *.pdf μορφή, πάει και τέλειωσε. Αυτό είναι το τέλος της επιστολής αυτής που για να γραφτεί, χρειάστηκαν να περάσουν γύρω στα 11 χρόνια, συγκεκριμένα γράφτηκε αφού τέλειωσα το σχολείο - ίσως η επόμενη να γραφτεί αφού τελειώσω το πανεπιστήμιο (την Ιατρική Σχολή ελπίζω). Μέχρι τότε να είστε καλά, να μας ενημερώνετε και να μας κάνετε παρέα στον μυστηριώδη κόσμο των PCs.*

Με τιμή, σεβασμό και χαρά που επιτέλους σας έγραψα ένα γράμμα,

Dr Killer (Dr B.)

Υ.Γ. 1: Ζήτω ο Ανδρέας - Παρασκευάς Τσουρινάκης.

Υ.Γ. 2: Τα adventures ζουν (και θα συνεχίσουν να ζουν όσο ζουν οι adventurers)!

Υ.Γ. 3: Συνεχίστε με τους ίδιους ρυθμούς. Είστε όλοι καταπληκτικοί. Μπράβο.

Υ.Γ. 4: Ισως τα ξαναπούμε στο μέλλον, προς το παρόν ο Doctor σας χαιρετά (και μην πετάξετε το γράμμα γιατί σας έσφαξα όλους).

ΤΕΛΟΣ

Φίλε μας,
Να είσαι καλά και να μας ξαναγράψεις σύντομα! Η πρόταση για την έκδοση παλιών τευχών του "Pixel" και του "PC Master" σε .pdf μορφή είναι υπό συζήτηση και ελπίζω σύντομα να έχουμε νεότερα σχετικά με αυτό το θέμα για να σας τα ανακοινώσουμε. Θα μεταφέρουμε και τη δεύτερη πρότασή σου στον κ. Τσουρινάκη μόλις επιστρέψει από τη Βολιβία, όπου βρίσκεται, και... ίδωμεν!

ΚΑΛΟΙ ΜΟΥ ΠΙΓΚΟΥΙΝΟΙ...

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου που εδώ και 3 χρόνια παρακολουθώ την πορεία σου στο χώρο. Δεν μπορώ να πω, με καλύπτεις, αλλά όχι πλήρως. Εχεις ξεχάσει φαίνεται ότι τα Windows δεν είναι το μόνο λειτουργικό που υπάρχει. Υπάρχει και το Linux που πιστεύω είναι ένα παντοδύναμο λειτουργικό με μεγάλες προοπτικές. Ετσι, θέλω να σας παρακαλέσω να δημιουργηθεί μία στήλη με Linux things... για να μάθει ο κόσμος τη χρησιμότητα και τις δυνατότητές του. Και κάτι ακόμα: Η έκδοση SlackWare του Linux έχει βγει στον Web ολόκληρη, όμως εμείς οι απλοί χρήστες δεν μπορούμε φυσικά να την κατεβάσουμε με τα modems και τις φτωχές γραμμές που διαθέτουμε. Τι να κάνουμε με 56Kbps; Συνεπώς, θα ήθελα να σας παρακαλέσω, αν σας είναι δυνατό, να το κάνετε αυτό εσείς για μας (www.slackware.com).

Ντίνος Κωνσταντίνος

Φίλε Κωνσταντίνε,
Το "PC Master" φυσικά θα συνεχίσει να υποστηρίζει το Linux, συμπεριλαμβάνοντας στα συνοδευτικά CD-ROMs του νέες εκδόσεις του δημοφιλούς λειτουργικού. Θα προσπαθήσουμε στα επόμενα τεύχη να αυξήσουμε και τη σχετική ειδησεογραφία μέσα από το "PC Matrix". Στήλη αφιερωμένη στο Linux είχαμε, το "Penguin's Nest", δεν νομίζω όμως πως είναι σωστό να το "γκετοποιήσουμε" ξανά, αφού έτσι υποβιβάζεται η δυναμική του. Ορθότερη λύση πιστεύω πως είναι η κανονική ένταξή του στην ύλη του περιοδικού.

WE ARE FIGHTING A HOLY WAR...

"PC Master", σε ξαναχαιρετώ... και μπαίνω κατευθείαν στο "ψητό". Λόγος της συγγραφής του γράμματος αυτού αποτελεί το γράμμα ενός "φίλου" αναγνώστη εν ονόματι nikoecon στο τεύχος 141, γράμμα το οποίο με εκνεύρισε αφάνταστα (Aaargh-Bloodlust). Ακολουθεί, λοιπόν, ο αντίλογος...

Nikoecon, λες ότι το metal φθίνει χρόνο με το χρόνο... Τρομερό λάθος! Εγώ και πάρα πολλοί άλλοι ακούμε σήμερα μουσική και δίσκους που κυκλοφόρησαν προτού καλά καλά γεννηθούμε (70's-80's) και θα τους ακούμε για πολλά χρό-



ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ...

DEAD OR ALIVE!

(Κατά προτίμηση το δεύτερο)

- Ανήκετε σε αυτούς που κυριολεκτικά "ξετινάζουν" όποιο παιχνίδι πέσει στα χέρια τους; Σας αρέσει να ψάχνετε για κάθε μυστικό που κρύβει το αγαπημένο σας game και δεν κοιμάστε ήσυχοι μέχρι να ανακαλύψετε τα πάντα;
- Μήπως είστε "μαιτρ" σε θέματα hardware; Φτιάχνετε από χόμπι τους υπολογιστές των φίλων σας και μετά καμαρώνετε βλέποντάς τους να λειτουργούν στην εντέλεια; Ενημερώνεστε τακτικά για όλα τα τεκταινόμενα του χώρου στην Ελλάδα αλλά και σε διεθνές επίπεδο;
- Σας αρέσει να ψάχνετε για καινούριες εξελίξεις και δρώμενα στον τομέα της Πληροφορικής; Σας τυχαίνει συχνά να λέτε στον εαυτό σας "ε, ρε και να ήμουνα συντάκτης του 'PC Master', τι θα είχα να γράψω!";

Ποιος ξέρει, λοιπόν, ίσως να ήρθε η ώρα να γίνετε! Αν ανήκετε σε μία από τις τρεις κατηγορίες, χειρίζεστε σωστά την ελληνική γλώσσα, έχετε αρκετό ελεύθερο χρόνο και οι γνώσεις σας εμπίπτουν στους τομείς ενδιαφέροντος του περιοδικού μας, γιατί δεν δοκιμάζετε; Αρκεί ένα τηλεφώνημα στον κ. Κράτσα (9238672-4, Δευτέρα έως Παρασκευή 10:30 - 15:00) και... ίσως είστε εσείς ο επόμενος εσωτερικός ή εξωτερικός συντάκτης του "PC Master"!

ΠΡΟΣΟΧΗ (για να μην ξεχνιόμαστε): Η αντοχή στο μαστίγωμα κρίνεται απολύτως απαραίτητη καθώς και η δυνατότητα πιστής τήρησης χρονοδιαγραμμάτων και προθεσμιών. Η θέση προορίζεται μόνο για όσους διαθέτουν το απαιτούμενο τσαγανό, σε επαρκέστατες μάλιστα ποσότητες...

για ακόμη. Αλήθεια, ποιος θα ακούει σε 3 μήνες το Super hit Dance with the Devil; Σίγουρα κανένας! Και μετά μου λες για φθορά... Όσο για τη διαμάχη ανάμεσα σε Iced Earth-Metallica, ό,τι είχα να πω το έχω ήδη πει, αλλά σίγουρα δεν αποτελεί και την αιτία που θα πάψει μια μέρα να υπάρχει το metal... Φίλε μου, τόσο μεγαλειώδη πράγματα δεν εξαφανίζονται ποτέ! Πάρε για παράδειγμα τα adventures. Για τη μουσική που ακούω δεν έχω τόσο μεγάλη ιδέα όσο θα έπρεπε και για να καταλήξω σε αυτήν έχω ακούσει σχεδόν όλα τα είδη μουσικής (από Τσιτσάνη και Βαμβακάρη, μέχρι Holymen και Z. N.). Κολλημένος δεν είμαι, όμως κάνω κριτική σε πράγματα που γνωρίζω - σε αντίθεση με εσένα.

Επίσης, στο γράμμα σου υποστηρίζεις ότι άτομα όπως εγώ δίνουν δικαιώματα στους άσχετους να λένε ότι τα παιχνίδια επηρεάζουν την ψυχολογία των παιδιών. Κι εγώ σου λέω ότι άσχετοι όπως εσύ δεν μπορούν να καταλάβουν τη διαφορά στον γραπτό λόγο μεταξύ σοβαρού και αστείου, πραγματικότητας και φαντασίας. Άλλο να γράφεις χιουμοριστικά για τα games και άλλο να πράττεις όπως στα games! Ίσως τότε να πιστεύεις ότι ο Κράτσας είναι όντως ο Διάβολος - Σαρκ Σατ (ή μήπως είναι;). Πάντως, το RockWave στο οποίο έγιναν τα επεισόδια ήταν το προπέρσινο και όχι το περσινό! Άσε που τα επεισόδια δεν έγιναν καν τη metal μέρα!

Κάτι άλλο που με πείραξε ήταν το υστερόγραφό σου: "Πηγαίνετε σε κανένα club να ισιώσετε". Δηλαδή αν γίνω κι εγώ "μαϊντανός" και πηγαίνω σε κλαμπάκια είμαι cool και OK; Και ποιος σου είπε ότι μου αρέσει να γίνομαι μάζα και θύμα της εκάστοτε μόδας που επιτάσσει αμφίεση γαλατά-νοσοκόμου (όλα άσπρα), μαλλί λιγδιασμένο, σανδάλι πορτοκαλί-σιέλ, σώβρακο string και συνοδεία χαζο-Bimbo, προκειμένου να με εγκρίνει κάθε πορτιέρης και να με μπάσει μέσα...! Καταστάσεις σαν κι αυτή μου προκαλούν τουλάχιστον αηδία. Κι αν δεν θέλω να "ισιώσω"; Μήπως έτσι δεν γίνεται και στα games; Αυτά τα ολίγα... Sorry για τον τόνο και το μέγεθος, αλλά ελπίζω να σου άνοιξα λίγο τα μάτια.

IronBeast

Υ.Γ. 1: Hell-o to: Mr. Orange, Ma, Nirvanovia, Μπαγασας, A. Vassilis και φυσικά to Immortal! (Αλλά και στους υπόλοιπους από το in).

Υ.Γ. 2: Είθε ο Yog-Sothoth να λυπηθεί τις ψυχές των απίστων... και των λοιπών συντακτών... Σνιφ.

Υ.Γ. 3: Δημοσιεύστε το απείραχτο plz!!!

sentenced_george@hotmail.com (Στείλτε για υποστήριξη στην crusade against mainstream ή για τυχόν διαφωνίες - μόλις ξέσπασε ένας Holy War...)

Φίλε μας,
Ορίστε, το δημοσιεύσαμε για να μη σε κακοκαρδίσουμε. Άντε να δούμε πότε θα σημάνει επιτέλους το τέλος αυτού του ακήρυχτου αλλά, όπως δείχνουν τα πράγματα, διαρκώς... εντεινόμενου ιερού πολέμου!

DELUXE GALAGA

Κύριε Κράτσα, καλησπέρα!
Παρακαλώ να αναφέρετε σε επόμενο τεύχος του περιοδικού σχετικά με το Warblade, την PC έκδοση του θρυλικού shareware παιχνιδιού Deluxe Galaga! Μόλις βγήκε beta έκδοση και έχω ειλικρινά χαρεί υπερβολικά! Παραθέτω την επίσημη σελίδα: http://www.warblade.as/index.html

Ευχαριστώ προκαταβολικά
Φιλικά
Κώστας "BlackCoatMan" Γεροντής

Φίλε Κώστα,
Σε ευχαριστούμε πολύ, θα υπάρχει εκτενής αναφορά σε επόμενο τεύχος του περιοδικού.

ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητέ αρχισυντάκτη του "PC Master",
Καταρχήν, θα ήθελα να σας συγχαρώ για το περιοδικό σας, γιατί είναι πραγματικά το No 1 στην αγορά από άποψη παρουσίασης παιχνιδιών. Οι στήλες "PC Spy" και "Hot Sites" είναι από τις καλύτερες στο περιοδικό σας και, βέβαια, να μην ξεχάσω τα υπέροχα κόμιξ με τα Λαλημένα Κυκλώματα που μου αρέσουν πολύ.

Θα ήθελα να προτείνω κάποιες ιδέες για το πώς να κάνετε το περιοδικό σας να σκίζει στην κυριολεξία. Θα αρχίσω με το CD όπου νομίζω ότι κάνετε πολύ καλή δουλειά αλλά είναι τόσο συμπιεσμένη μέσα σε ένα CD. Δεν θα ήθελα να προτείνω να βάλετε 2 CDs, γιατί θα ανέβαινε η τιμή του περιοδικού, ούτε να βγάλετε κάποιες από τις σελίδες του περιοδικού για να βάλετε τα 2 CDs.

Το καλύτερο θα ήταν να αφήσετε το 1 CD αλλά βάζοντας σε αυτό ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι, οπότε κατά τη γνώμη μου οι πωλήσεις θα ανέβουν πάρα πολύ.

Επίσης, θα ήταν καλό τις σελίδες για το Internet που τις έχετε άλλες από εδώ και άλλες από εκεί ("Hot Sites", "Net Hobbies", "On-line Gaming", "The 4th Coming") να τις ενοποιήσετε και να τις βάλετε όλες μαζί, συμπιέζοντας την ύλη ώστε να μειωθούν λίγο οι σελίδες που καταλαμβάνουν στο περιοδικό.

Θα ήθελα ακόμη να σας συγχαρώ για την άψογη παρουσίαση των παιχνιδιών στις σελίδες των games club και να προτείνω να προσθέσετε και κάποια άλλα παιχνίδια σε αυτές τις σελίδες. Όσο για τις μόνιμες στήλες θα ήταν προτιμότερο αν μειώνατε τις σελίδες του "PC Flash", ενώ θα μπορούσατε να βάλετε τις σελίδες "Most Wanted" και "Adventure SOS" μαζί μια και έχουν το ίδιο περιεχόμενο.

Μία τελευταία παράκληση: Θα ήθελα, αν μπορείτε, να αυξήσετε τις σελίδες των "Hints and Tips" του περιοδικού σας και θα σας παρακαλούσα στο επόμενο περιοδικό σας να βάλετε Hints and Tips από το Oni.

Ο μανιακός PC Masteriacos
Αναστάσιος

Φίλε Αναστάσιε,
Οι προτάσεις σου θα ληφθούν πολύ σοβαρά υπόψη. Όσο για το Oni, ελπίζω να έμεινες ικανοποιημένος από το πλήρες strategy guide του που ξεκινάμε να δημοσιεύουμε από αυτό το τεύχος.

CD Ή DVD;

Μέγα "PC Master",
Θα ξεκινήσω το γράμμα μου με μία εισαγωγή: Συγχαρητήρια! Μόνο αυτό έχω να πω!

Αυτό το στυλ, αυτές οι εκφράσεις... (και λίγα λέω), τι να πω! Συγχαρητήρια! Ας περάσω όμως στα θέματά μου.

ΘΕΜΑ 1: Είμαι κάθετα αντίθετος στο θέμα της αντικατάστασης του CD με Full Game ή DVD-ROM, αφού κάτι τέτοιο θα σημάνει μείωση του μεγέθους του περιοδικού ή αύξηση της τιμής του. Γιατί να γίνει κάτι τέτοιο; Οι περισσότεροι δεν έχουμε DVD-ROM και αν μας δίνετε ένα full game σίγουρα θα είναι παλιό. Το ποσό των 1.800 δρχ. είναι OK, μπροστά στο μέγεθος και τον αριθμό των σελίδων του περιοδικού.

Τι τα θέλουμε τα άλλα;

ΘΕΜΑ 2: Καλά, έχω μείνει κατάπληκτος από τη στήλη "Μεταξύ μας" στο τεύχος 141 όπου μας δίνετε χρήσιμες συμβουλές για το πώς να περιποιηθούμε αναλόγως τον υπολογιστή μας, αν μας σπάσει τα νεύρα. Μπορεί να το δοκιμάσω, αλλά όχι ακόμα!

Λυκούργος Φωτιάδης

ΥΓ. 1: Μπράβο, κ. Λύρη, με τα έξυπνα σκίτσα και λόγια.

ΥΓ. 2: PCM for ever!

ΥΓ. 3: Κάτω οι μεταλλάδες και οι μουσικές τους!

Φίλε Λυκούργο,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά λόγια σου. Να είσαι σίγουρος πως θα ζυγίσουμε όλες τις εμπλεκόμενες παραμέτρους πριν να πάρουμε την τελική απόφαση για το DVD. Περνώντας στα υστερόγραφά σου, αυτό το "κάτω οι μεταλλάδες και οι μουσικές τους" το σκέφτηκες καλά, βρε παιδί μου; Εμείς, πάντως, ουδεμία ευθύνη φέρουμε για το τι μπορεί να συμβεί...

Αγαπητή UNICEF

Σου στέλνουμε αυτό το γράμμα για να δείξουμε πόσο πολύ αγαπάμε όλα τα παιδιά του κόσμου. Θέλουμε όλα τα παιδιά να είναι υγιή, ευτυχισμένα και να έχουν ειρήνη. Να ξέρουν να γράφουν και να διαβάζουν. Να έχουν ίσα δικαιώματα με μας. Εμείς θα βοηθήσουμε για να πετύχει το δύσκολο έργο σου αγοράζοντας ευχετήριες κάρτες, τετράδια και ημερολόγια.

Με αγάπη τα παιδιά της Β2 τάξης του 119ου Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης.

Βοηθήστε τη Unicef να βοηθήσει τα παιδιά όλου του Κόσμου!



Καταστήματα UNICEF:

- **Αθήνα:** Ξενίας 3, Πλ. Μαβίλη
- **Θεσσαλονίκη:** Ι. Δέλλιου 2, Πλ. Συντριβανίου
- **Πάτρα:** Καραϊσκάκη 102
- **Ηράκλειο:** Μιχελιδάκη 19
- **Χανιά:** Ελ. Βενιζέλου 62
- **Ιωάννινα:** Χαρ. Τρικούπη 40



Ξενίας 1, 115 27 Αθήνα, τηλ: (010) 74 84 184

www.unicef.gr

Η στήλη "Cinemaster" αυτόν το μήνα, πέρα από τα καθιερωμένα, σας επιφυλάσσει και ένα preview της ταινίας "Final Fantasy: The Spirits Within", η οποία αναμένεται να προβληθεί στις αίθουσες των κινηματογράφων εντός του Σεπτεμβρίου.

του Ορέστη Μανούσου
orestesman@hotmail.com



FINAL FANTASY:
THE SPIRITS WITHIN

Είδος Επιστημονική φαντασία
Σκηνοθεσία Hironobu Sakaguchi
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Στην ταινία "πρωταγωνιστούν" computerized χαρακτήρες στους οποίους έχουν δανείσει τις φωνές τους οι ηθοποιοί: Donald Sutherland, James Woods, Alec Baldwin, Peri Gilpin κ.λπ.

Πριν από την παρουσίαση της ταινίας πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι η προβολή πραγματοποιήθηκε στα γραφεία της **Προοπτικής Α.Ε.** και, όπως καταλαβαίνετε, επρόκειτο για δημοσιογραφική προβολή. Αυτό σημαίνει ότι, όπως ήρθε η ταινία από το εξωτερικό, έτσι προβλήθηκε, δηλαδή χωρίς υπότιτλους. Παρ' όλο που οι γνώσεις μου στην αγγλική γλώσσα είναι επαρκείς, είναι φυσικό κάποιες λεπτομέρειες να μου διέφυγαν, ειδικά αφού την παράσταση "έκλεψαν" τα υπέροχα γραφικά της ταινίας. Ετσι, ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη για τυχόν παραλείψεις ή ανακρίβειες που πιθανόν να παρουσιαστούν στο παρόν άρθρο. Ας προχωρήσουμε, όμως, στην παρουσίαση της ταινίας.

Η ιστορία εκτυλίσσεται στο έτος 2065 στη Γη. Ο πλανήτης είναι σχεδόν έρημος και ρημαγμένος από την εισβολή κάποιων εξωγήινων όντων που έκαναν την εμφάνισή τους πάνω σε έναν αστεροειδή, ο οποίος συγκρούστηκε με τη Γη σχετικά πρόσφατα (για τα δεδομένα της ταινίας) στα Καυκάσια Ορη. Η ανθρωπότητα, ή μάλλον ό,τι απέμεινε από αυτήν, ζει σε πόλεις-φρούρια για να προστατευτεί από τους εισβολείς. Κράτη πλέον δεν υπάρχουν και την κυβέρνηση της ανθρωπότητας έχει αναλάβει ένα συμβούλιο, βασική μέριμνα του οποίου είναι να εκδιώξει τους εξωγήινους από τον πλανήτη. Οι απόψεις, όμως, για το πώς θα γίνει αυτό δίστανται. Μερικοί, όπως ο στρατηγός των ενόπλων δυνάμεων, υποστηρίζουν ότι πρέπει να γίνει χρήση του "**Zeus Cannon**", ενός ενεργειακού κανονιού που έχει κατασκευαστεί στην τροχιά της Γης και είναι το πιο δυνατό όπλο που έχει δημιουργήσει ο άνθρωπος. Στόχος του θα είναι ο κρατήρας στα Καυκάσια Ορη, δηλαδή στην "καρδιά" του κακού. Αλλοι πάλι, όπως οι επιστήμονες, υποστηρίζουν τη λεγόμενη "Gaia Theory", σύμφωνα με την οποία καθετί ζωντανό έχει κάποια μορφή πνεύματος, ακόμη και ο πλανήτης, που αποτελείται από χιλιάδες ζωντανούς οργανισμούς. Κάπου εδώ ξεκινάει και το έργο.

Την παράσταση έκλεψαν τα απίθανα γραφικά της ταινίας.

Βασική πρωταγωνίστρια είναι η Ακι Ρος, μία νεαρή επιστήμονας στην υπηρεσία του συμβουλίου, η οποία προσπαθεί, όπως όλος ο κόσμος, να σώσει όσο το δυνατόν πιο γρήγορα τον πλανήτη, πριν αυτός να καταληφθεί ολοκληρωτικά από τους εξωγήινους. Η Δρ Ρος, λοιπόν, βλέπει κάποια παράξενα όνειρα, των οποίων όμως το νόημα είναι δυσδιάκριτο και θολό. Ετσι, ζητάει τη βοήθεια ενός από τους δασκάλους της στη Βιολογία, ο οποίος είναι και ο θεμελιωτής της "**Gaia Theory**". Περισσότερα δεν μπορώ να πω για την υπόθεση, γιατί θα χαλάσει η ατμόσφαιρα. Στην πορεία της ταινίας, θα αποκαλυφθούν όσες ασάφειες υπάρχουν στην ανωτέρω περιγραφή, όπως το γιατί η ανθρωπότητα δεν μπόρεσε τόσο καιρό να νικήσει τους εισβολείς, καθώς και η πικρή αλήθεια γύρω από τον πόλεμο που διεξάγεται.

Οπως προαναφέρθηκε, την παράσταση έκλεψαν τα απίθανα γραφικά της ταινίας. Οι χαρακτήρες είναι πολύ καλά σχεδιασμένοι και το animation απίστευτα ρεαλιστικό (ειδικά όταν μιλάνε, προσέξτε την κίνηση των χειλιών τους και τις εκφράσεις τους). Σε σκηνές με χαμηλό φωτισμό θα δυσκολευτείτε να διακρίνετε αν οι χαρακτήρες είναι όντως γραφικά ή ηθοποιοί. Τα τοπία είναι μαγευτικά και μεταφέρουν με μεγάλη επιτυχία την καταθλιπτική ατμόσφαιρα που επικρατεί στον κατεστραμμένο πλανήτη. Ειδικά τα πλάνα από τις κατεστραμμένες πόλεις, τα όνειρα της Δρος Ρος και τους χώρους εντός των πόλεων-φρουρίων (και του κρατήρα στα Καυκάσια Ορη προς το τέλος της ταινίας) είναι με μία λέξη καταπληκτικά. Η μουσική επένδυση είναι ατμοσφαιρική και αλλάζει ανάλογα με τη φάση στην οποία βρίσκεται η ταινία. Τα ηχητικά εφέ από τα όπλα, τις μηχανές των οχημάτων και από τους απόκοσμους ήχους των εξωγήινων είναι εξαιρετικά και μερικές φορές σε κάνουν να νομίζεις ότι βρίσκεσαι μέσα στην ταινία. Η δουλειά που έχει γίνει είναι πάρα πολύ καλή και όσοι από εσάς δεν μπορείτε να περιμένετε μέχρι η ταινία να βγει στις αίθουσες, μπορείτε να πάρετε μια γεύση από το trailer που υπάρχει στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του τεύχους.





CINE news

Σίγουρα πολλοί από εσάς θα θυμάστε το **"Cube"**, όπου οκτώ ξένοι ξυπνάνε μέσα σε κυβικά δωμάτια που συνδέονται μεταξύ τους και προσπαθούν να ξεφύγουν. Η συνέχεια αυτής της ταινίας είναι το **"Cube 2: Hypercube"**. Ο υπέρ-κύβος είναι ένας κύβος τεσσάρων διαστάσεων, που έχει απασχολήσει τους μαθηματικούς για πολλά χρόνια. Το καστ θα αποτελείται από μάλλον άγνωστους ηθοποιούς και η ταινία αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2002.

Η κυκλοφορία της πολυαναμενόμενης συνέχειας της πετυχημένης σειράς **"Terminator"** θα γίνει το καλοκαίρι του 2002. Ο τίτλος της θα είναι **"Terminator 3: Rise Of The Machines"** και θα περιγράφει τις μάχες που έγιναν ανάμεσα στους ανθρώπους και τις μηχανές τα πρώτα χρόνια του πολέμου. Σίγουρα μεταξύ των ηθοποιών που θα συμμετέχουν στην ταινία θα είναι ο **Arnie**, ενώ η **Linda Hamilton** (Sarah Connor) μάλλον δεν θα παίζει.

Ο **Will Smith** και ο **Tommy Lee Jones** θα επιστρέψουν μέσα στο καλοκαίρι του 2002 στις μεγάλες οθόνες με το **"Men In Black 2"**. Σε αυτό το sequel πιθανότατα οι δύο πράκτορες να ασχολούνται με έναν διαγαλαξιακό πόλεμο, κάτι που σημαίνει ότι θα βρίσκονται μακριά από τον πλανήτη μας. Για οποιοδήποτε νέο γύρω από την εν λόγω παραγωγή, καθώς και για άλλες, θα σας κρατάμε ενήμερους.

A.I. (Artificial Intelligence)

Είδος Sci-fi/drama
Σκηνοθεσία Steven Spielberg
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'-Connor, Sam Robards, Jake Thomas, Brendan Gleeson, William Hurt

Το τελευταίο δημιούργημα του μεγάλου σκηνοθέτη **Steven Spielberg** ακούει στο όνομα A.I. (Artificial Intelligence) και πρόκειται για ένα science fiction/drama, που αφηγείται τη συγκινητική ιστορία ενός μικρού ρομπότ που προσπαθεί να βρει την αγάπη. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

Η ταινία μάς μεταφέρει στο απώτερο μέλλον, όπου τα ρομπότ είναι πλέον ένα μέρος της κοινωνίας. Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από ένα νεαρό ρομπότ, τον David, που είναι το πρώτο μηχάνημα που σχεδιάστηκε με τη δυνατότητα να αγαπάει. Οταν, όμως, τα πράγματα αρχίζουν να πηγαίνουν στραβά με την οικογένειά του, ο David αποφασίζει να αρχίσει ένα ταξίδι ψάχνοντας την "Μπλε Νεράιδα", η οποία, όπως αυτός πιστεύει, θα μπορέσει να τον κάνει αληθινό αγόρι, κάτι σαν τον Πινόκιο δηλαδή, αλλά στο μέλλον. Η ερώτηση που θα έκανε ο καθένας είναι πώς ο David ξέρει για τον Πινόκιο. Η απάντηση είναι απλή. Πριν το μικρό ρομπότ να αρχίσει το ταξίδι του, η μητέρα του (ή μάλλον η μητριά του) του διάβαζε προτού κοιμηθεί παραμύθια, ένα από τα οποία ήταν και αυτό του Πινόκιο. Η αμέσως επόμενη ερώτηση που έρχεται στα χείλη μας είναι: "Γιατί ο David θέλει να γίνει ένα πραγματικό αγόρι;". Οπως πιστεύει και ο ίδιος, με το να γίνει πραγματικός άνθρωπος, η μητέρα του θα τον αγαπήσει ξανά, αυτή τη φορά όμως αληθινά. Στο ταξίδι του ο μικρός David θα συναντήσει τον Gigolo Joe, ένα "love mecha" ή αλλιώς ένα ρομπότ-ζιγκολό.



Ο **Haley Joel Osment** υποδύεται τον David με μεγάλη πειστικότητα (σε όλη τη διάρκεια της ταινίας τα βλέφαρά του δεν ανοιγοκλείνουν καθόλου! - ας μην ξεχνάμε ότι είναι ένα ρομπότ), ενώ ο **Jude Law**, τον οποίο έχουμε συνηθίσει σε ταινίες φουτουριστικού περιεχομένου ("Gattaca", "ExistenZ"), επιδεικνύει το ταλέντο του ακόμη μία φορά παίζοντας τον Gigolo Joe. Οι υπέροχες αυτές ερμηνείες, σε συνδυασμό με ένα πλούσιο σενάριο και τα εξαιρετικά εφέ, δημιουργούν μία ταινία κλασική από όλες τις απόψεις. Το "A.I." θίγει πολλά επίκαιρα θέματα (χαρακτηριστικό γνώρισμα των παραγωγών του Spielberg) και είναι από τις λίγες ταινίες που κάνουν τον ακροατή να σκεφτεί, κάτι αρκετά σπάνιο στις μέρες μας. Πολλοί, όμως, θα το θεωρήσουν φυσικό, αφού πρόκειται για δημιούργημα του μετρ Steven Spielberg. Πρέπει να σημειώσουμε ακόμη ότι το σενάριο για το "A.I." επεξεργαζόταν ο "πολύς" **Stanley Kubrick** (2001: Space Odyssey, Full Metal Jacket, A Clockwork Orange και πολλά άλλα αριστουργήματα) για δεκαπέντε ολόκληρα χρόνια πριν να το παραδώσει στον Steven Spielberg. Αυτό και μόνο το γεγονός πιστεύω ότι είναι αρκετό για να διαλύσει και την παραμικρή αμφιβολία που τυχόν να είχε δημιουργηθεί σε κάποιον για την ποιότητα του έργου. Τέλος, η ταινία αναμένεται να καθυστερήσει λίγο να παιχθεί στους ελληνικούς κινηματογράφους, αφού παραγωγές τέτοιας εμβέλειας έχουν αυτό το "χαρακτηριστικό".

New DVD Releases

- Matrix
- The Sixth sense
- Titanic
- Eyes Wide Shut
- Joan Of Arc
- Blair Witch Project
- Bicenntenial Man
- The Patriot
- 28 Days
- The General's Daughter
- Anna and the King
- Snow Falling on Cedars
- Independence Day
- Boogie Nights
- Snatch
- Lock, Stock and two smoking Barrels
- Spawn
- Taxi Driver
- Dante's Peak
- Three Kings

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία-Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



8 STAR WARS GAMES
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DIONIC

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

T	H	E	D	I	G	D	E	V	I	L	I	N	S	I	D	E	E	S	F
A	R	I	D	D	L	E	O	F	T	H	E	S	P	H	I	N	X	R	G
Q	T	N	A	S	S	O	S	B	A	L	D	U	R	S	G	A	T	E	U
D	S	L	P	A	C	M	A	C	M	I	I	I	U	I	O	P	N	D	E
A	Q	U	A	K	E	A	R	E	N	A	S	U	A	H	J	K	L	A	N
R	E	J	F	N	Q	W	E	R	T	Y	C	T	G	B	F	G	A	V	U
E	D	A	V	J	T	E	R	T	Y	U	W	G	T	F	L	S	G	N	T
D	C	N	B	U	H	I	Z	X	C	V	O	B	G	D	D	O	E	I	R
A	T	E	Y	Q	U	E	S	T	F	O	R	G	L	O	R	Y	O	D	O
L	G	S	Q	W	E	R	Y	B	N	M	L	R	T	Y	U	I	F	I	F
E	B	F	D	F	G	H	S	H	J	K	D	R	T	Y	C	V	E	P	F
R	Y	A	D	F	G	E	T	Y	U	I	N	Y	H	N	J	K	M	U	O
T	H	E	L	O	N	G	E	S	T	J	O	U	R	N	E	Y	P	T	R
Q	W	E	R	A	V	C	M	X	C	V	I	Y	U	I	O	P	I	S	E
T	G	B	S	C	V	B	S	Y	U	B	R	O	O	D	W	A	R	I	I
T	G	N	Y	U	I	O	H	C	H	E	S	S	M	A	S	T	E	R	D
R	I	F	F	A	L	L	O	U	T	T	A	C	T	I	C	S	S	V	L
F	G	I	A	N	T	S	C	I	T	I	Z	E	N	K	A	B	U	T	O
V	B	Y	U	M	O	N	K	E	Y	I	S	L	A	N	D	I	O	K	S
H	G	N	I	Y	D	N	U	S	R	E	K	R	A	B	E	V	I	L	C

Θέμα: Τίτλοι PC Games του Hall Of Fame

1. THE DIG
2. ATLANTIS
3. QUEST FOR GLORY
4. DISCWORLD NOIR
5. SYSTEM SHOCK
6. THE LONGEST JOURNEY
7. DIABLO
8. BALDUR'S GATE
9. MONKEY ISLAND
10. STUPID INVADERS
11. RIDDLE OF THE SPHINX
12. BROOD WAR
13. AGE OF EMPIRES
14. RED ALERT
15. FALLOUT TACTICS
16. QUAKE ARENA
17. SOLDIER OF FORTUNE
18. DEVIL INSIDE
19. GIANTS: CITIZEN KABUTO
20. CLIVE BARKER'S UNDYING
21. JANE'S FA (18)
22. INSANE
23. CHESSMASTER
24. CM III

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Είστε ξανθιά; Δεν ξέρετε πού παν τα τέσσερα; Μην ανησυχείτε! Το Πισιμαστερμάρκετινγκ(r) είναι και πάλι εδώ! Αποκτήστε το νέο μοναδικό σύστημα επεξεργασίας κειμένου που ακόμη δεν έχει κυκλοφορήσει στα καταστήματα (και ούτε πρόκειται...) στην προνομιακή τιμή των 125.000 δρχ.! (366,84 ευρώ). Γράφει, σβήνει, γράφει, σβήνει, γράφει, σβήνει...

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Μία White Dragon με άγριες διαθέσεις στον κόσμο του Everquest.

1	2	3	4	5	6	7

1 Το 1ου επιπέδου epic όπλο για τον Paladin στο Ever Quest

M. Holy Hand grenade

T. Soul Ice

L. Soul Fire

2 Ο πρωταγωνιστής του Vampire The Masquerade: Redemption

Q. Michael

L. Βαγγέλης

A. Christoff

3 Ποιος είναι ο reviewer του Χρυσού Ιππότη (τ. 135)

T. Ο Δημήτρης "Better Dead Than Red" Γεωργιάδης

D. Ο Δημήτρης "Red Or Dead" Ιωαννίδης

L. Η Σαπφώ Νοταρά

4 Ποια η επόμενη μεταβλητή μετά την "x"

V. Η "z"

L. Η "n"

Y. Η "y"

5 Ο πρωταγωνιστής του τελικού βίντεο του Lord Of Destruction

W. O Baal

Q. Ο χαρακτήρας σας

V. O Thyrael

6 Τα παιδιά του Ζεβεδαίου ποιον είχανε πατέρα;

Q. Τη μητέρα τους

O. Τον πατέρα τους

L. Τον κουμπάρο

7 Τι ομάδα εξακολουθεί να είναι το "PC Master";

X. ΠΑΟΚ

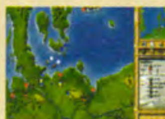
L. ΑΕΚ

M. Ακράτητος

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC	STAR TREK DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS	OFF-ROAD REDNECK RACING	EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	PATRICIAN II

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο γιατρός Ντοκπάτρικος αναγκάστηκε να διακόψει το Myst πάνω που (νόμιζε ότι) θα έλυνε τον πιο κρίσιμο γρίφο. Ο Κρατσώνης ακουγόταν υστερικός στο τηλέφωνο. "Ντοκπάτρικε, έλα αμέσως! Η Μαρία Μπέλλα είχε ένα τρομερό ατύχημα!" Τη Μαρία Μπέλλα την ήξερε εδώ και χρόνια και από τον τόνο της φωνής του κατάλαβε ότι κάτι το τρομακτικό είχε συμβεί. Εκανε αμέσως shut down χωρίς να θυμηθεί να κάνει Save (duh!!!) και έτρεξε γρήγορα στον Κρατσώνη. Σε μισή ώρα είχε φτάσει και έκανε αμέσως μία ένεση στη Μαρία Μπέλλα για να μειώσει τον πόνο. Επειτα από μία ώρα (ή 3.600 δευτερόλεπτα) η Μαρία Μπέλλα γεννούσε. Υστερα από 10 λεπτά (ή 600 δευτερόλεπτα) ο Ντοκπάτρικος ανήγγειλε το θλιβερό γεγονός στον Κρατσώνη: Το μωρό ήταν καλά αλλά η δεύτερη ένεση που έκανε στη Μαρία Μπέλλα ήταν μοιραία. Γιατί ο Ντοκπάτρικος έκανε δεύτερη ένεση στη Μαρία Μπέλλα;

Απ.: ________________

Εναλλακτικό λεξικό (sub-volume1)

- ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ: Η τέχνη να κουράζεσαι τις ώρες της ανάπαυσης.
- ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ: Βιβλίο το οποίο περιέχει ό,τι δεν είναι απαραίτητο να μάθεις.
- ΕΙΔΟΣ ΠΟΛΥΤΕΛΕΙΑΣ: Είδος πρώτης ανάγκης συν τους φόρους.
- ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΚΟΤΗΤΑ: Η αρχή στην οποία πιστεύουν οι πατεράδες όταν τα παιδιά τους βγούνε έξυπνα.
- ΟΝΕΙΡΟ: Το σινεμά των κοιμισμένων.
- ΠΟΛΥΛΟΓΑΣ: Ο άνθρωπος που όταν τον ρωτήσεις τι ώρα είναι, αναλαμβάνει να σου εξηγήσει πώς κατασκευάζεται το ρολόι.
- ΣΚΑΝΤΖΟΧΟΙΡΟΣ: Ο αγαπημένος των φακίρηδων.
- ΣΥΝΑΧΙ: Θύελλα στα ρουθούνια.
- ΣΥΝΩΝΥΜΟ: Είναι μία λέξη που χρησιμοποιείται στη θέση μίας άλλης όταν δεν ξέρουμε ακριβώς την ορθογραφία της πρώτης.
- ΥΠΟΜΟΝΗ: Το ψυχικό χάρισμα που σου επιτρέπει να περιμένεις όρθιος στο κεφαλόσκαλο, μέχρι να τελειώσει η γυναίκα σου την τουαλέτα της.
- ΦΙΛΟΙ: Δύο άνθρωποι τσακωμένοι με το ίδιο πρόσωπο.

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 143. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Οκτωβρίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 8 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 1η Οκτωβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 146. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Δεκεμβρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Dionic και την Compupress A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα

☐ Ναι ☐ Οχι, *θα περάσω να το πάρω ο ίδιος*

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 140 ΙΟΥΝΙΟΣ 2001

MULTI QUIZ

Ενα <TAG> στην HTML.

1	2	3	4	5	6
I	M	G	S	R	C

1 Τι ήταν ο Αιώνιος Αύγουστος;
- A. Χαρακτήρας στο Age of Empires
- I. Μια τουλίπα
- V. Πίστα στο Civilization

2 Ποια ομάδα εξακολουθεί να υποστηρίζει το "PC Master";
- G. Τον Ολυμπιακό
- M. Τον ΠΑΟΚ
- A. Τον Παναθηναϊκό

3 Πώς ονομάζονται "οι κακοί" στο Metal Gear Solid;
- F. Doghound Delta Force
- G. Foxhound Special Force Group
- Q. ... Bad guys

4 Τι περιέχει, μεταξύ άλλων, η "συλλεκτική έκδοση" του Diablo II;
- S. Την αγγλική πρωτότυπη έκδοση του guide της Prima.
- J. Ενα μικρό αγαλματάκι με αυτόγραφο του Baal.
- K. Εκπτωτικό κουπόνι για αγορά Lamborghini Diablo.

5 Πόσα Thank You έστειλε ο Charlie Wiederhold στην LucasArts για το Escape From Monkey Island;
- R. 53
- L. 22
- M. Κανένα

6 Με ποιον πόλεμο ασχολείται το Combat Flight Simulator 2;
- K. Με έναν πιθανό Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο.
- B. Με τον Τρωικό πόλεμο...
- C. Με τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο

Χμμμ!

• Αν το Νάτριο (ένα δραστικό μέταλλο) ενωθεί με το χλώριο, παράγεται το μαγειρικό αλάτι.

Οι νικητές κερδίζουν 3 Quake III Arena και 3 Wizards & Warriors προσφορά της Dionic.

- ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΘΗΝΑ
- ΜΑΡΙΑ ΧΑΝΙΩΤΗ ΑΘΗΝΑ
- ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ
- ΤΣΩΛΗΣ ΚΩΝ/ΝΤΙΝΟΣ ΤΕΡΨΙΘΕΑ/ΓΛΥΦΑΔΑ
- ΔΕΡΜΑΝΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΗΣ ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ ΠΕΙΡΑΙΑΣ

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


X-COM: ENFORCER

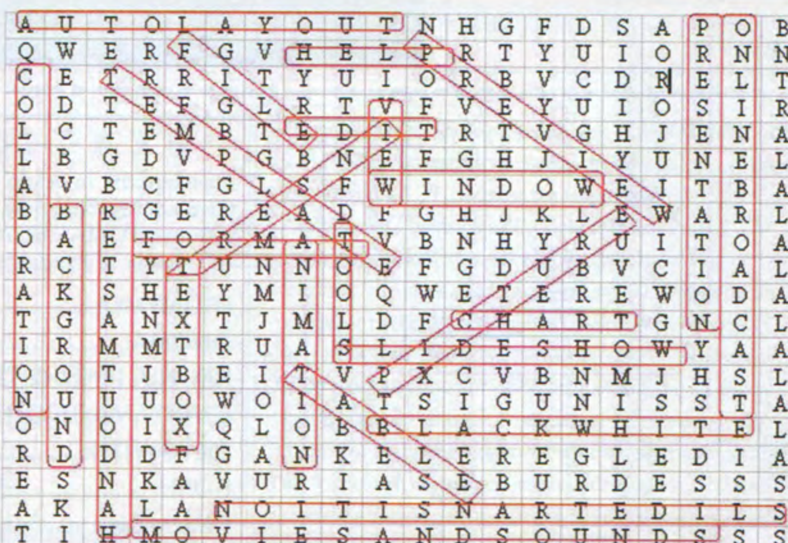

DRACULA: THE LAST SANCTUARY


LEGO ISLAND 2: THE BRICKSTER'S REVENGE


SERIOUS SAM


STAR TREK: AWAY TEAM

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ



A	U	T	O	L	A	Y	O	U	T	N	H	G	F	D	S	A	P	O	B
Q	W	E	R	F	G	V	H	E	L	P	R	T	Y	U	I	O	R	N	N
C	E	T	R	R	I	T	Y	U	I	O	R	B	V	C	D	R	E	L	T
O	D	T	E	F	G	L	R	T	V	F	V	E	Y	U	I	O	S	I	R
L	C	T	E	M	B	T	E	D	I	T	R	T	V	G	H	J	E	N	A
L	B	G	D	V	P	G	B	N	E	F	G	H	J	I	Y	U	N	E	L
A	V	B	C	F	G	L	S	F	W	I	N	D	O	W	E	I	T	B	A
B	B	R	G	E	R	E	A	D	F	G	H	J	K	L	E	W	A	R	L
O	A	E	F	O	R	M	A	T	V	B	N	H	Y	R	U	I	T	O	A
R	C	T	Y	T	U	N	N	O	E	F	G	D	U	B	V	C	I	A	L
A	K	S	H	E	Y	M	I	O	Q	W	E	T	E	R	E	W	O	D	A
T	G	A	N	X	T	J	M	L	D	F	C	H	A	R	T	G	N	C	L
I	R	M	M	T	R	U	A	S	L	I	D	E	S	H	O	W	Y	A	A
O	O	T	J	B	E	I	T	V	P	X	C	V	B	N	M	J	H	S	L
N	U	U	U	O	W	O	I	A	T	S	I	G	U	N	I	S	S	T	A
O	N	O	I	X	Q	L	O	B	B	L	A	C	K	W	H	I	T	E	L
R	D	D	D	F	G	A	N	K	E	L	E	R	E	G	L	E	D	I	A
E	S	N	K	A	V	U	R	I	A	S	E	B	U	R	D	E	S	S	S
A	K	A	L	A	N	O	I	T	I	S	N	A	R	T	E	D	I	L	S
T	I	H	M	O	V	I	E	S	A	N	D	S	O	U	N	D	S	S	S

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Baldur's Gate 2, αυθεντικό μαζί με ελληνικό manual. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στέφανος
Τηλέφωνο 4224154

ΖΗΤΕΙΤΑΙ γνήσιο το Baldur's Gate και το expansion του Tales of the Sword. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στέφανος
Τηλέφωνο 4224154

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Swat 3, Panzer General III, Delta Force, Black & White, Tiberian Sun, Firestorm και Gunman Chronicles. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιώργος Θεοδωρόπουλος
Τηλέφωνο 2917435

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Demolition Racer, Pompei και άλλα demos. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στέφανος Κοσκίνας
Τηλέφωνο 7223514

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Settlers 2 gold edition, Need for Speed 3 και 4, Chaos Island, Actua Soccer 2, Longbow 2 και 3D Movie Maker, όλα γνήσια με τα manuals. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παναγιώτης Τσαλαβρέττας
Τηλέφωνο 9631282

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα αυθεντικά παιχνίδια The Longest Journey (τιμή 5.800 δρχ.) και Command and Conquer, Tiberian Sun (4.000 δρχ.). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Μιχάλης Σκοπελίτης
Τηλέφωνο (0251) 20336

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ Office XP GR, MP3, Windows 98/SE/GR, MAME 36 και προγράμματα για ηλεκτρονικούς. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Λευτέρης
E-mail stelios_8@hotmail.com
E-mail lefteris_1986@yahoo.com

Hardware

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Celeron 566, MSI 6163 Pro, 256MB RAM, SoundBlaster Live, ηχεία FourPoint Surround, σκληρός WD 10 Giga AA. Τιμή 130.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ηλίας
Τηλέφωνο 0974-473551

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 166 MMX, 64MB RAM, 4,3 HDD, 52x CD-ROM, 2MB SVGA, Monitor 14" Zenith, SoundBlaster Live, πολλά προγράμματα. Τιμή 120.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αθανασόπουλος Δημήτριος
Τηλέφωνο 6197062, 2792290

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMD K6-300MHz, 32MB RAM, 3,2GB σκληρό δίσκο, κάρτα οθόνης Viper 330 AGP με 4MB RAM, CD-ROM Creative 48x, CD-RW Nomai 2x2x6, οθόνη Philips 105s 15'', πληκτρολόγιο, mouse, Windows 2000, Photoshop 6.0, Office 2000 και άλλα προγράμματα εγκατεστημένα! Τιμή 200.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες:
Ονομα Νίκος
Τηλέφωνο 0937-500765

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επειγόντως Pentium II ή Celeron από 233MHz έως 333MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σαραφιάδης Νίκος
Τηλέφωνο 4971350

Οσοι ενδιαφέρεστε (και φυσικά διαθέτετε σύνδεση στο Internet) μπορείτε να δημοπρατήσετε τα προϊόντα σας στο νέο site E-Bazaar (http://www.e-bazaar.gr). Οδηγίες για το πώς θα κάνετε την καταχώρισή σας ή την προσφορά σας για ένα προϊόν που σας ενδιαφέρει θα βρείτε στο site.

Διάφορα

ΠΩΛΕΙΤΑΙ συλλογή με 125 παιχνίδια (KOF 98, METAL SLUG 2 και άλλα) για NEO GEO σε τρία CDs μόνο 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιάννης Λαζαρίδης
Τηλέφωνο 0942-658701

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Mega Drive, δύο τηλεχειριστήρια και ένα παιχνίδι, όλα σε άριστη κατάσταση. Τιμή 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Δημήτριος Κυριακίδης
Τηλέφωνο 9341994

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τεύχη των περιοδικών "Πτήση και Διάστημα", "Σύγχρονος Στρατός" και "Σύγχρονη Αεροπορία & Ναυτικό". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PlayStation με τσιπάκι, αναλογικό χειριστήριο, 2 κάρτες μνήμης, αμερικανικό καλώδιο και 14 εκπληκτικά παιχνίδια. Μόνο 58.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αντώνης
Τηλέφωνο (0226) 52338

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο............ ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ............

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

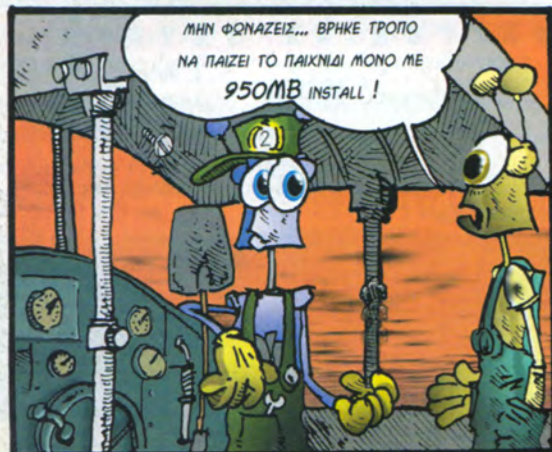
ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

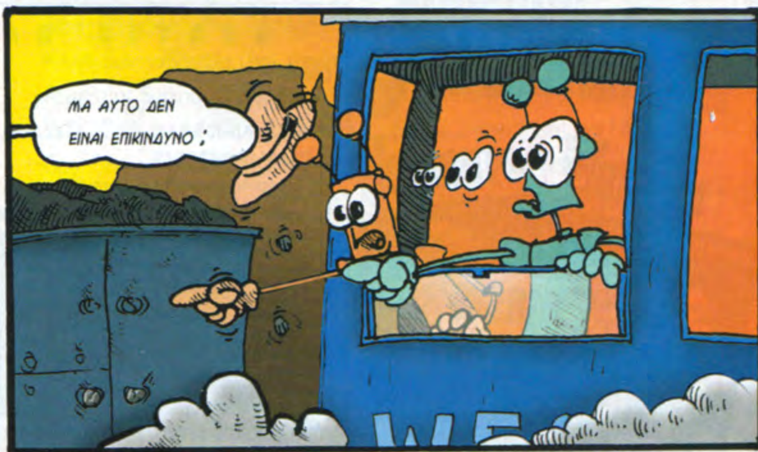
ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

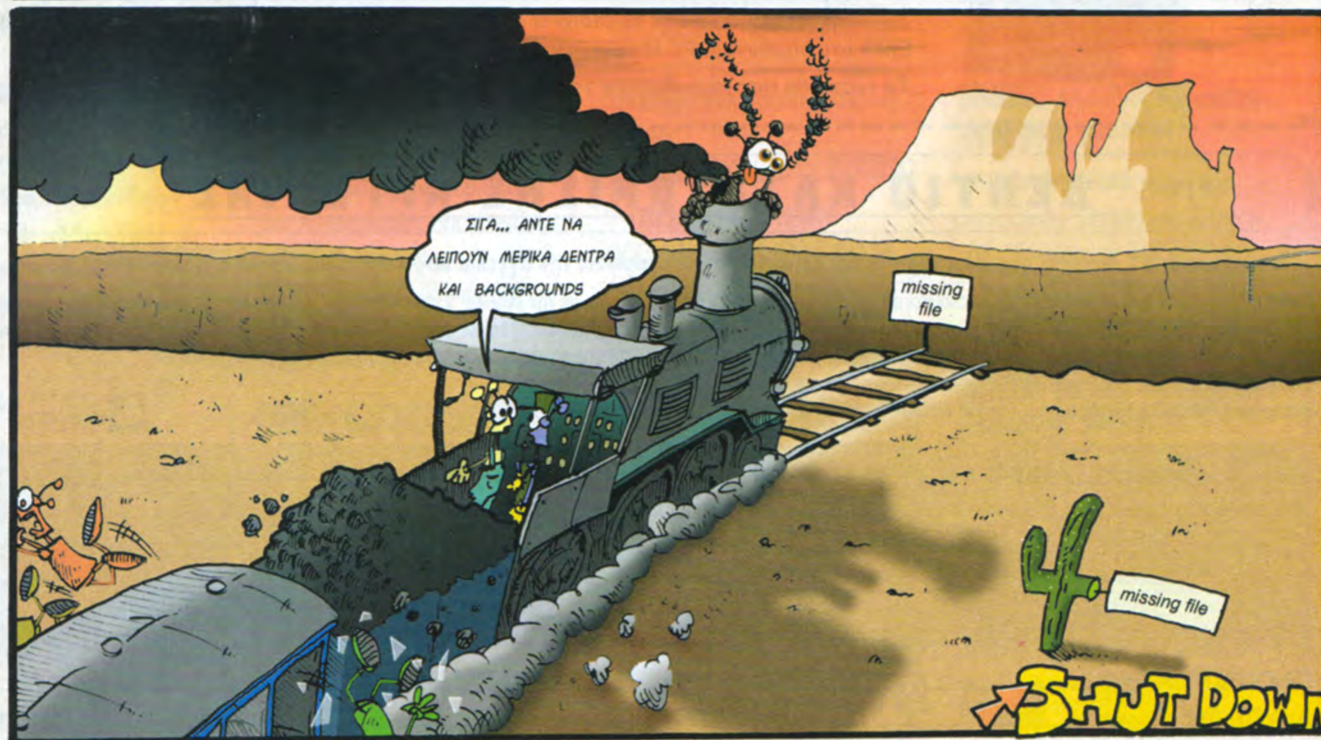
TRAIN SIMULATOR

ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ
Παναγιώτης Ι. Λύρης
markador@mailcity.com





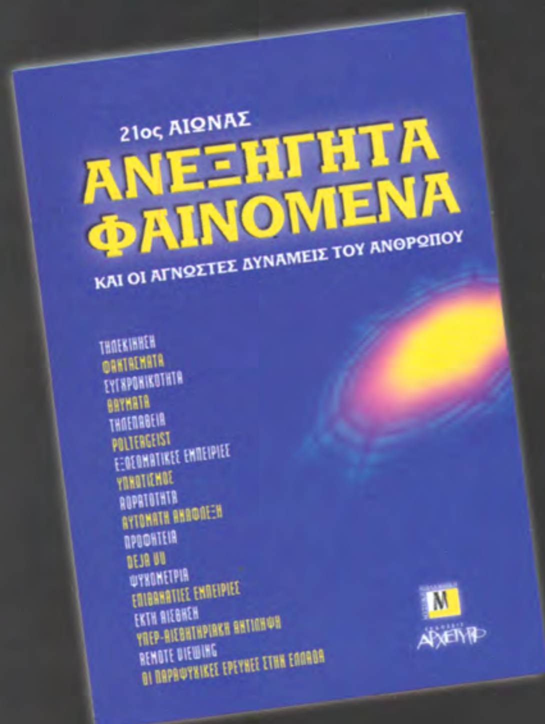




SHUT DOWN

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΡΧΕΤΥΠΟ

ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ...



Μπορεί ο νους να *ελέγξει και να υποτάξει την ύλη*; Τι είναι τα *φαντάσματα* και τα *θορυβοποιά πνεύματα*; Υπάρχει τρόπος *να μιλήσουμε με τους πεθαμένους*; Γιατί συμβαίνουν τα *θαύματα*; Πώς λειτουργεί ο *υπνωτισμός*; Τι συμβαίνει με τις *συμπτώσεις*, τη *συγχρονικότητα* και το *deja vu*; Μπορούμε να *ξεφύγουμε από το ίδιο μας το σώμα*; Να *προβλέψουμε το μέλλον*; Να *μεταδώσουμε και να επιβάλλουμε τις σκέψεις μας* σε όποιον θέλουμε; Να *μετακινούμε αντικείμενα με τη σκέψη μας*; Να *γίνουμε αόρατοι*; Να *επιστρέψουμε από το θάνατο*; Να *βλέπουμε απομακρυσμένες περιοχές χωρίς μηχανήματα*; Να *διαβάζουμε συναισθήματα από αντικείμενα*; Υπάρχει πιθανότητα το *σώμα μας να μετατραπεί, ξαφνικά και χωρίς λόγο, σε ενέργεια*;

Στο βιβλίο αυτό συμπυκνώνονται **εκατοντάδες καταγραφές παράξενων περιστατικών**, **επιστημονικές** αλλά και **απόκρυφες θεωρίες** που προσπαθούν να τα εξηγήσουν, **αποτελέσματα εργαστηριακών** αλλά και **φιλοσοφικών μελετών**, και όλες οι τελευταίες εξελίξεις στα πεδία της σχετικής έρευνας.
Μια σειρά από **καινούργια ερωτήματα** αποκαλύπτουν μια νέα και απίστευτη πραγματικότητα για τον κόσμο και τον εαυτό μας.

Π. ΓΙΑΝΝΟΥΛΑΚΗΣ - Λ. ΚΑΒΑΚΟΠΟΥΛΟΣ - Γ. ΣΤΑΜΚΟΣ - Ν. ΘΕΟΔΟΣΙΑΔΗΣ
Λ. ΑΔΑΜΟΠΟΥΛΟΥ - Ν. ΚΑΝΑΚΑΡΗΣ -Α. ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ - Χ. ΡΙΖΟΣ - Δ. ΕΥΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ

Αινιγματικές κατασκευές σε διάφορα μέρη του κόσμου, όπως το **Στόουνχεντζ**, οι **Πυραμίδες**, τα **Κεφάλια στο Νησί του Πάσχα**, για τα οποία δεν γνωρίζουμε ούτε πώς φτιάχτηκαν, ούτε ποιο σκοπό εξυπηρετούν... Παράξενα πλάσματα, όπως το **Γιέτι**, το **Τέρας του Λοχ Νες**, τα θρυλικά **Θαλάσσια Τέρατα**, που καταφέρνουν εδώ και εκατοντάδες χρόνια να ξεφεύγουν από τους χιλιάδες κυνηγούς τους... Αναπάντητες ιστορίες όπως το **Ρόσγουελ** και αινιγματικές παρατηρήσεις σε άλλα ουράνια σώματα, όπως το **Πρόσωπο στον Άρη** και οι περίεργες ενδείξεις της **Σελήνης**, που μαρτυρούν την ύπαρξη εξωγήινων όντων... Ακατανόητα φαινόμενα και περιστατικά, όπως η πυρηνική έκρηξη στην **Τουνγκούσκα** το 1910, αλλά και το θρυλικό **Πείραμα της Φιλαδέλφειας**, που υπαινίσσονται την ύπαρξη μιας απόκρυφης μυστικής τεχνολογίας...

Το βιβλίο αυτό ανακεφαλαιώνει τα **αναπάντητα ερωτήματα**, παραθέτει τις **ιστορικές λεπτομέρειες**, τις διάφορες **θεωρίες** που κατά καιρούς προσπάθησαν να δώσουν απαντήσεις και όλες τις **τελευταίες εξελίξεις** στις έρευνες για τα Μεγάλα Μυστήρια του Κόσμου. Είναι ένας απαραίτητος οδηγός για κάθε επίδοξο ερευνητή του Αγνώστου, που θέλει να είναι σφαιρικά ενημερωμένος για τα μυστήρια του παράξενου κόσμου που μας περιβάλλει...



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΡΧΕΤΥΠΟ: Λώρη Μαργαρίτη 13, 546 22 Θεσσαλονίκη
Τηλ. (031) 226.166, Fax: (031) 221.583 http://www.metaekdotiki.gr